

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

AMIGA **Games**



MAGNA
MEDIA
DM 7,80
ISSN 02 62-1/sfr 7,80
Lit 11000/hfi 9,50
<http://www.magnamedia.de/amiga/>

AMIGA

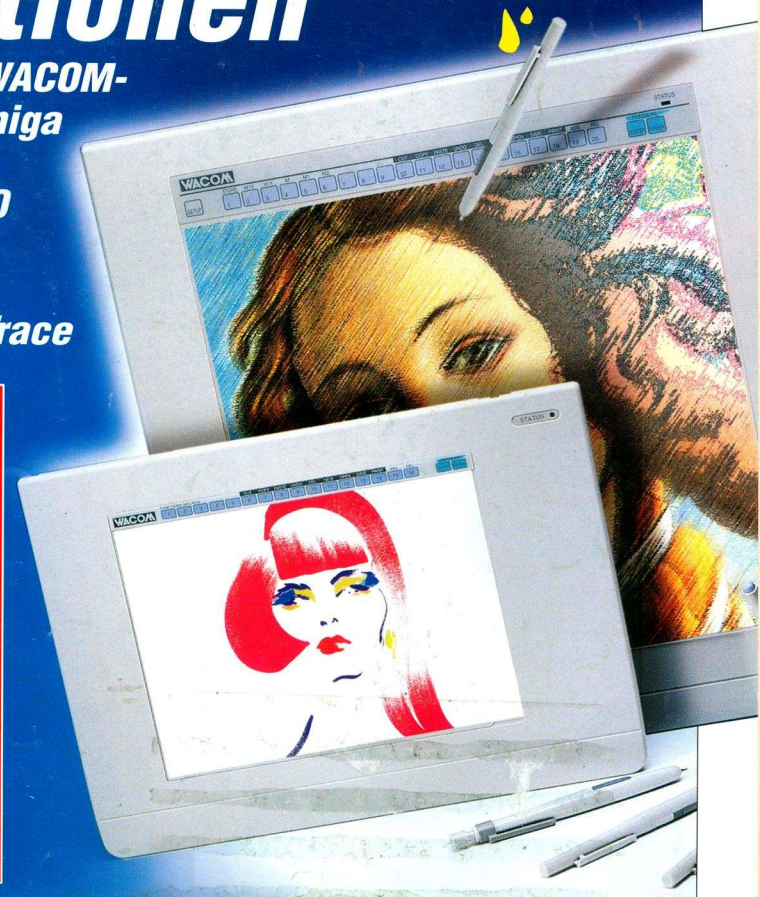
MAGAZIN

7/97 Das Computer-Magazin für Amiga

**Unser
Jubiläums-
Wettbewerb
geht weiter!
Tolle Preise zu
gewinnen!**

Optische Sensationen

- **Grafiktablets:** WACOM-Ultrapads am Amiga
- **Schriftenmaler:** FontMachine 2.0
- **Grafiksoftware:** ArtEffect 2.0
- **Vektorgrafik:** XTrace



SOFTWARE

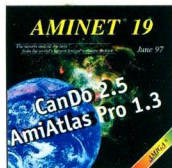
- **Textverarbeitung:** FinalWriter 97 - Update
- **Programmiertool:** StormWizard 2
- **Datensicherung:** NewBack
- **Scannersoftware:** ArtScan 3.0

HARDWARE

- **serielle Karte für den Amiga 1200:** HyperCOM

**GROSSER MESSEBERICHT VON DER
„WORLD OF AMIGA“ IN LONDON**

Aminet 19



1 Gigabyte Neuheiten!

Der Kampf ist verloren: Das Aminet wächst endgültig zu schnell für die Aminet CD. Deswegen mußten auf der aktuellen CD 19, die ausschließlich aus Neuheiten besteht, knapp 800 Megabytes (unkomprimiert) weggelassen werden. Allerdings wurde ausschließlich auf einen Teil der Bilder, Demos und Mods verzichtet, so daß auf jeden Fall alle neuen Programme enthalten sind. Der obligatorische Softwareschwerpunkt mußte aus diesem Grund ebenfalls

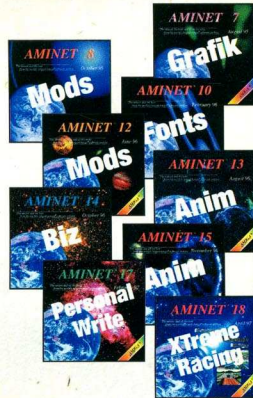
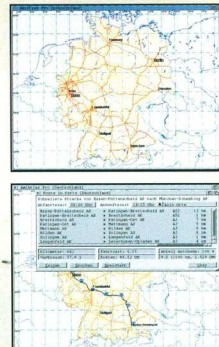
entfallen. Die folgende Software ist auf der Aminet 19 enthalten:

Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business: (27 MB), Text: (16 MB), Kommunikationssoftware (28 MB), Demos (252 MB), Entwicklerwerkzeuge (16 MB), Disk-Tools (5 MB), Spiele (93 MB), Grafik (63 MB), Dokumente (23 MB), Verschiedenes (25 MB), Musik/Mods (204 MB), Bilder (196 MB), Utilities (37 MB)... Dazu kommen noch die besten Programme von Aminet. Als besonderes Highlight ist die Vollversion von CanDo 2.5 enthalten, dem mächtigen Werkzeug zur einfachen Erstellung von Anwendungen, Spielen und Präsentationen.

Außerdem ist die Vollversion von AmiAtlas Pro 1.3, dem leistungsfähigen Streckenplaner enthalten. Aufgrund der Aktualität der Aminet® CD war es zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Werbung noch nicht möglich, endgültige Zahlen zu nennen. Deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

Preis: nur DM 25,-

Werden auch Sie Mitglied im Aminet-Aboclub. Neben dem regelmäßigen Bezug der Aminet CDs zu Vorzugspreisen bieten wir Ihnen zahlreiche weitere Vergünstigungen an. Weitere Informationen übersenden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos und unverbindlich!



Die oben abgebildeten Ausgaben sind noch lieferbar!

Preis: jeweils nur DM 25,-

Aminet Set 5



Lieferbar ab dem 9.7.97!

Aminet Set 5 ist die Fortsetzung der beliebten Aminet® Sets und enthält alle Aminet®-Neuerscheinungen von Jan. - Juni 1997. Aufgrund des starken Wachstums enthält das Set 5 außerdem viele MB an Daten, die aus Platzgründen auf den Einzel-CDs nicht erscheinen konnten.

INHALT: 2.484 Musikmodule (direkt abspielbar), 596 Spiele (direkt startbar), 550 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 288 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 404 Demos (direkt startbar), 1.189 Grafiken und Bilder (direkt anzeigbar), 203 Dokumente (direkt lesbar), 209 Anwendungen, 496 Entwickler-Tools, 150 Disketten- und Festplattenutilities, 145 Musikprogramme, 131 Texte, 731 Utilities und 232 sonstige Programme. Insgesamt mehr als 7.800 Programme aus allen Bereichen sind auf diesen 4 CDs enthalten. Dabei ist zu beachten, daß es zwischen den Sets 1 - 4 und Set 5 fast keine Überschneidungen gibt, seit der Aminet® 19 bereits wieder 500 MB neues Material hinzugekommen und weitere 500 MB enthalten sind, die bisher noch auf keiner Aminet®-CD veröffentlicht wurden. **Noch nie war ein Aminet Set so randvoll wie dieses!** Preis: nur DM 59,-

Aminet Set 1



Das Aminet® Set 1 ist im Februar 1995 erschienen und beinhaltet die ersten 4 Aminet®-CDs. Preis: nur DM 39,-

Aminet Set 2



Das Aminet® Set 2 ist im Oktober 1995 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 5, 6, 7 und 8. Preis: nur DM 39,-

Aminet Set 3



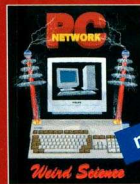
Das Aminet® Set 3 ist im Juli 1996 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 9, 10, 11 und 12. Preis: nur DM 59,-

Aminet Set 4



Das Aminet® Set 4 ist im Januar 1997 erschienen und beinhaltet die Aminet®-CDs 13 bis 16. Preis: nur DM 59,-

Network PC



nur DM 69,-

Network PC bietet Ihnen alles, was Sie benötigen, um eine Amiga mit einem PC über die parallele Schnittstelle zu vernetzen und unterstützt die folgenden Funktionen:

- Schreib- & Lesegeriff auf alle Ihre PC-Laufwerke von Ihrem Amiga aus.
- Dateien können beliebig zwischen Amiga und PC umkopiert werden.
- Sie können Dateien direkt vom PC in ein laufendes Amigaprogramm laden und auch umgekehrt Dateien direkt aus Amigaprogrammen heraus auf den Laufwerken Ihres PC speichern.

Die Software bindet ein virtuelles PC-Laufwerk auf Ihrer Workbench ein, in dem jedes echte PC-Laufwerk als Schublade erscheint. Sie können dann die Dateien auf den PC-Laufwerken mit jedem Amigaprogramm (z.B. Directory Utilities, Mail- und Soundprogramme usw.) benutzen. Das Kopieren und Benutzen von Dateien auf dem PC ist nun nicht mehr schwieriger als der gleiche Vorgang auf Amiga-Laufwerken.

Die Geschwindigkeit beträgt vom Amiga zum PC bis zu 49k/sec und vom PC zum Amiga bis zu 29k/sec. Die eingebundene Software ist ein vollständig dem Standard und den Richtlinien entsprechendes Commodity.

Directory Opus 5 Magellan Version



nur DM 99,-

Nach 12 Monaten intensiver Entwicklungsarbeit präsentieren wir Ihnen das völlig überarbeitete Opus Magellan. Viele Anwenderwünsche wurden bei dieser neuen Version berücksichtigt, damit Sie noch effizienter und schneller mit diesem einzigartigen Dateimanager und Workbenchersatz arbeiten können.

- Neuartiges System von Start-Menüs
- Neues Piktogrammpositionierungssystem
- Unterstützung von NewIcons für alle Systemgrafiken
- Höhere Funktionalität der Datellister durch erweiterte PopUp-Menüs und Füllstandsanzeige
- Globale Kontrolle über Piktogramme (Rahmen, Transparenz, Beschriftung, Teilung langer Namen usw.)
- Neuartiger Desktop-Ordner
- Neu eingeführte Befehlspiktogramme
- Verbessertes OpusFTP mit GUI und bis zu fünffach höherer Geschwindigkeit.
- 24Bit-Support für Cybergraphics
- Erweitertes Skriptsystem
- Erweiterter AReXX-Port

Update-Preis nur DM 69,00

Geek Gadgets 2

The Amiga Developer Environment CD-ROM!

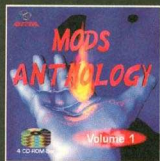


nur DM 29,90

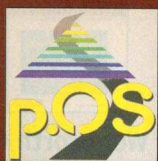
Die aktuelle Entwickler-CD von Fred Fish enthält die bekannten GNU-Entwicklerwerkzeuge (C, C++, Compiler, Assembler, Linker, Editoren, X Windows X11R6.1) in neuen und überarbeiteten Versionen.

Als besonderes Highlight finden Sie auf dieser CD die offizielle Entwickler-version des neuen Betriebssystems p.OS von proDAD sowie alle notwendigen Tools zur Entwicklung von Software für p.OS.

Es ist unter Zuhilfenahme der mitgelieferten Tools sogar möglich, Binaries zu entwickeln, die sowohl unter AmigaOS als auch unter p.OS ablaufen.



Mods Anthology Vol. 1
18.000(!) Musikmodule auf 4 CD-ROMs in versch. Formaten sortiert nach Musikart, Komponist, etc. ...
DM 59,-



p.OS PreRelease

Darauf haben viele Anwender bereits lange gewartet! Endlich besteht für jedermann die Möglichkeit, p.OS - das neue Betriebssystem für alle Amigas - kennenzulernen!

Diese PreRelease (Vorabversion) entspricht bereits nahezu dem vollständigen Betriebssystem und ist auf die Final-Release zum Differenzpreis voll upgradefähig.
Zum sagenhaft günstigen Preis von nur 49,- DM erhalten Sie p.OS auf CD-ROM oder auch wahlweise als umfänglich eingeschränkte Diskettenversion. Und als Einführungsbonus - als kostenlose Beigabe - zusätzlich diverse Demos und Tools, die die Leistungsfähigkeit dieses Betriebssystems offenbaren. Ein ON-LINE-Tutor führt Sie komfortabel und spielerisch in die Features und die technischen Raffinessen ein und erlaubt Ihnen umgehend die perfekte Handhabung.

Ein Auszug der Leistungsmerkmale dieser PreRelease (CD-ROM-Version):

- **Vollständige p.OS Workbench**
Leistungsfähige und komfortable Workbench mit
 - Taskmanager,
 - Taskleiste
 - ausgefeilte Drag&Drop- sowie Fenster-Technik
- **Leistungsfähige p.OS Shell**
• Viele Befehle mit Extra-Optionen zur DOS-Steuerung
• Komfort-Extras wie History-Slider und Shell-Drag & Drop Technik machen die Shell-Bedienung revolutionär einfach.
- **EasyToUse „p.OS-Filter“**
Leistungsfähiges Programm zur Dateien- und Datenträgerorganisation wie z.B. superkomfortables
 - kopieren
 - betrachten
 - suchen von Daten- sowie Datenträgern
 - Drag- & Drop in andere Tasks wie z.B. der Shell oder Bildbetrachter, Soundplayer etc.
- **incl. p.OS-DOS**
schnelles DOS-System mit Amiga-DOS-Kompatibilität
- **incl. Demos**
 - div. WB-Spiele
 - Fractal-Demos
 - Animations-Erstellung mit Effekten
 - Bildbetrachter für unterschiedlichste Formate wie z.B. IFF, JPG, GIF, PNG etc.
 - PhotoDirectory

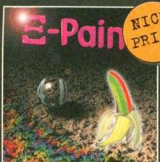
- Textanzeiger
- Guideviewer (Amiga-Guide-kompatibel)
- HTML-Viewer
- einige PD-Demos
- komplette UNIX-Emulation mit vielen Demos

Erhältlich ab Mitte Juli 97 für supergünstige DM 49,-.

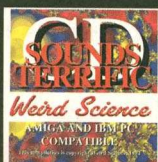
Systemvoraussetzung: Amiga mind. MC68020, 4MB RAM, Festplatte



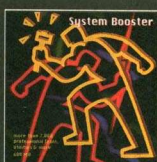
Artwork CD
Tausende von farbigen Bildern und ClipArts, gestaltet von hunderten der besten Künstler.
DM 29,-



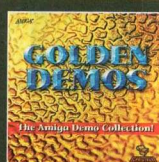
E-Pain
Der Marktführer unter den 24-Bit-Musikprogrammen mit atemberaubenden Features, wie z.B. Animationen, Mini-Raytracer, Magic-Fill-Funktion, die auch innerhalb von Farbbereichen füllt.
DM 69,-



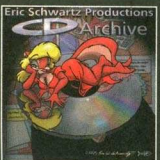
Sounds Terrific
Ca. 20.000 ClipArts in den verschiedensten Formaten: IFF, Proclips, Pagestream, Pagesetter, EPS, IMG und Corel Draw.
DM 39,-



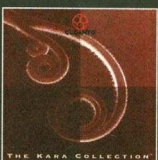
System Booster
Auf dieser CD sind die absolut besten Tools der letzten Jahre enthalten - jeweils sofort startbar.
DM 29,-



Golden Demos
Erleben Sie die Highlights der Amiga-Demo-Szene. Sortiert nach Amiga-Systemen (AGA/OCS) und Kategorien (Demos, Intros, Slideshows, Musik, DiskMags, ...)
DM 29,00



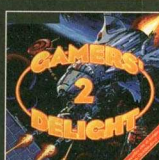
Eric Schwartz CD-ROM
Diese CD enthält alle Eric Schwartz Animationen inkl. bisher unveröffentlichtem Material sowie Neuererscheinungen speziell für diese CD.
DM 44,95



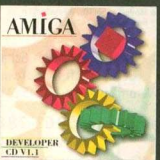
The Kara Collection
Eine bisher einmalige Kollektion von Schriften, Hintergründen und Anwendungen in professioneller Qualität zur Erzeugung von Spezialeffekten in Bildern, Animationen, Präsentationen.
DM 99,-



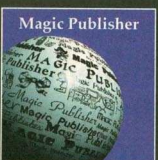
Sounds Terrific II & Octamed 6
Zwei CDs mit mehr als 4.400 Musikmodulen, 795 Screamertracker Modulen, 4.240 IFF-Samples, 620 WAV-Samples uvm. sowie der Vollversion von Octamed 6.
DM 59,-



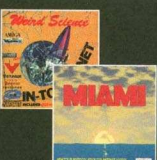
Gamers Delight 2
70 kommerzielle Spiele sowie 1.000 Spiele aus den verschiedensten Bereichen garantieren langanhaltenden Spielspaß.
DM 39,-



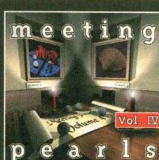
Amiga Developer CD v1.1
Die offizielle Entwickler-CD von Amiga Technologies mit Infos über das künftige OS, Native Developer Kit, Includes & Autodocs, Installer v43.1, CD32 Entwicklerpaket...!
DM 25,-



Magic Publisher
Das CD-ROM-Set (4 CDs) enthält mehr als 10.000 Zeichensätze, ClipArt, Druckertreiber und weitere nützliche Programme, um tolle Dokumente zu erzeugen.
DM 79,-

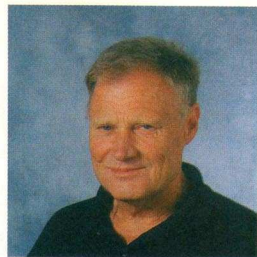


MIAMI In-To-The-Net
Die uneingeschränkte Vollversion von Miami, dem beliebtesten TCP/IP-Stack, mit dem Sie mühelos ins Internet gelangen. Zusätzlich ist die beliebte In-To-The-Net-CD im Lieferumfang enthalten.
DM 99,-



Meeting Pearls Vol. 4
Die 4. Ausgabe der legendären Serie ist wiederum prall gefüllt mit aktuellen Software-Perlen. Alle Programme sind direkt von der CD startbar und komfortable Suchmöglichkeiten bestehen.
DM 14,95

... »glänzende Zukunft«



Diese euphorische Prognose, für das, was den Amiga nach der Übernahme durch Gateway2000 erwarten soll, stammt nicht von uns, sondern von Petro Tyschtschenko, Präsident des neu gegründeten Unternehmens Amiga International, Inc. Positives Denken soll der in jüngster Vergangenheit ein wenig ins Abseits geratenen Tradition des Amiga neues Leben einhauchen. Zumindest versprach das Mr. President am 16.5.1997 auf der mit Spannung erwarteten Pressekonferenz anlässlich der Computer-Show »World of Amiga« in London. Dreimal hat er diese »glänzende Zukunft« in seiner Rede beschworen (nachzulesen auf den Internet-Seiten von Amiga International). Wir sind gern bereit, diese Worte nicht nur als magische Zauberformel, sondern als wohlgeplantes Vorhaben der Verantwortlichen von Amiga International und Gateway2000 zu interpretieren. Die nächsten Monate werden's zeigen ...

Ob der eine oder andere Messebesucher bei dem, was ihm geboten wurde, glänzende Augen bekommen hat, wissen wir nicht – aber die offerierte Hard- und Software konnte sich allemal sehen lassen. Mehr darüber in unserem großen Bericht (S. 10).

Bedeutende Ereignisse kündigen sich an: Die Vorabversion (PreRelease) des revolutionären Betriebssystems p.OS von proDAD gibt's inzwischen zum erschwinglichen Preis im Handel (also wird's mit der Vollversion ebenfalls nicht mehr lang dauern). Auch die PowerUp-Boards von phase5 stehen kurz vor der Serienreife. Die Auslieferung soll schleunigst anrollen. Micronik greift mit dem Infintiv-Tower A1500-PPC ins Geschehen rund um die traditionelle Amiga-Technologie ein – Entwicklungen und Produkte also, mit denen man der scheinbar übermächtigen PC/Windows-Szene Paroli bieten kann, in puncto Benutzerfreundlichkeit ebenso wie in puncto Performance.

Und eines sollte man bei aller Euphorie bezüglich der Zukunft des Amiga niemals vergessen: Lediglich den treuesten aller User, den Amiga-Fans (also Ihnen, liebe Leser), ist es zu verdanken, daß es diesen Computer heute noch gibt. Und wenn wir tatsächlich in eine »glänzende Zukunft« hineinsegeln, werden die kargen Durststrecken rasch vergessen sein, die uns Commodore und Escom in der Vergangenheit beschert haben.

Herzlichst Ihr

Harald Beiler
Chefredakteur



Seite 22

Seite 42

Seite 34

Aktuell

Neue Produkte

u.a. p.OS Release (Vorabversion des neuen Betriebssystems) und Reflections 4.1

8

Zu neuen Ufern

Messebericht: »World of Amiga'97«

10

Noch'n Jubiläum!

APC&TCP-Computerclub feiert fünfjähriges Bestehen

20

10 Jahre AMIGA-Magazin

Amiga-Kenner gesucht!

Beantworten Sie zehn knifflige Fragen – und schon können Sie zu den Gewinnern unserer tollen Preise gehören!

14

Ratgeber

Amiga-Trickkiste

Mülltonne auslagern, Online kostenlos im germany.net, NewIcons selbst gemacht u.a

18

Grafik

Staffelei digital

Eingabegeräte: WACOM-Grafiktablets

22

Zeichen setzen

Test: »FontMachine 2.0«

25

Auf ein Neues!

Test: »ArtEffect 2.0«

26

Sturm-Warnung

Preview: Raytracer-Software »Tornado 3D«

28

Special Effects und vieles mehr

Animations- und Effektsoftware »Wildfire«

46

Programmieren

Intuitive Benutzeroberflächen

Intuition-Programmierung unter p.OS, Folge 1

29

Software

Luftpost im Netz

Test: E-Mail-Programm »AirMail Professional«

33

Keine Hexerei

Test: GUI-Editor »StormWizard 2.0«

36

Scannen wie ein Profi!

Test: Scanner-Software »Artscan III V3.0«

38

Titel-Story

Videos nachbearbeiten mit »Videotitler«

40

Schluß mit Bitmaps

Vektorisierungsprogramm »XTrace 1.10«

41

Ein Hauch von DTP

Test: Textverarbeitungsprogramm »Final Writer 97«

42

Frischer Wind

Test: Backup-Software »NewBack V1.20«

43

Clubsache

Neue CDs von APC&TCP

44

Software auf CD

AGA Experience Vol.2, Women of the Web

45



Hardware

Datenflut im Griff

Test: Schnittstellenkarte HyperCOM 3 für den
Amiga 1200

34

RTG über PC

Schnittstellenkarte Siamese RTG

35

Workshop

Opus mit persönlicher Note

Arbeiten mit Opus 5.5+ (Folge 5)

42

Rubriken

Editorial

5

Leserforum

16

Programmservice

19

Impressum

55

Inserenten

55

Computermarkt

56

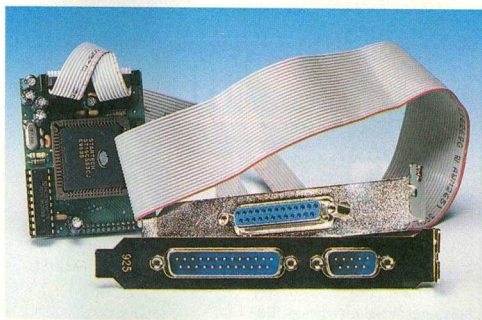
Vorschau 8/97

98



»World of Amiga '97« in London: Auf der Pressekonferenz gaben Amiga International und Gateway2000 ihre Pläne für die Zukunft des Amiga bekannt

Seite 10



HyperCOM 3: Die Schnittstellenkarte von VMC erweitert den Amiga 1200 um zwei schnelle serielle Anschlüsse und eine bidirektionale parallele Schnittstelle

Seite 34



Specials

Quo Vadis Amiga, Teil 3

2

Myst

4

Enemy – Tempest of Violence

6

PD-Games

11

Games

u.a. Anti Aircraft

12

Cybersphere

11

Math Tir

12

Minskies Furballs

9

Move the Disk

12

Pingwyne

11

Rossi's Mailbox

16

Redaktionskontakt

24

Charts

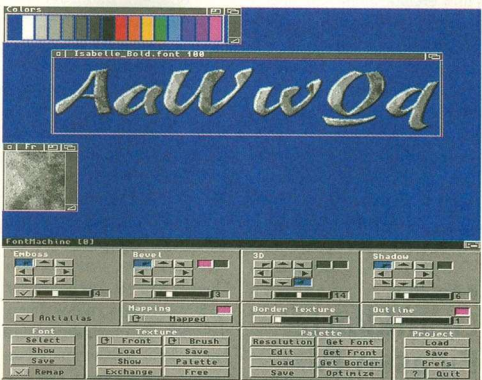
18

Amiga Box

18

Tips & Tricks

22



FontMachine 2.0: Mit dieser Grafiksoftware erzeugt man im Handumdrehen fantastische Zeichensätze, um beispielsweise Webseiten oder Videotitel auszuschnücken

Seite 25

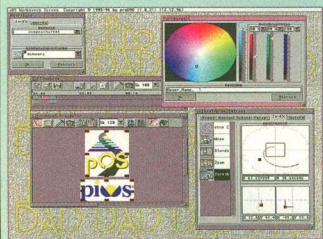
■ Vorabversion

p.OS PreRelease

Die PreRelease (Vorabversion) von proDADs p.OS ist ein nahezu vollständiges Betriebssystem, das man ab sofort zu reduziertem Preis erhält. Außerdem ist diese Version auf die Final-Release zum Differenzpreis voll upgradefähig.

Für 49 Mark erhalten Sie ab Mitte Juli 1997 p.OS auf CD-ROM oder wahlweise als im Umfang eingeschränkte Diskettenversion. Und als Einführungsbonus (kostenlose Beigabe) zusätzlich diverse Demos und Tools, die die

- ⇨ Leistungsfähige p.OS Shell
 - * viele Befehle mit Extra-Optionen zur DOS-Steuerung
 - * Extras wie History-Slider und Shell-Drag & Drop Technik vereinfachen die Bedienung der Oberfläche.
- ⇨ EasyToUse "p.OS-Filer"
 - * Leistungsfähiges Programm zur Dateien- und Datenträgerorganisation wie z. B. superkomfortables
 - * kopieren



Neues Betriebssystem für Amiga und andere: p.OS geht in die abschließende Entwicklungsphase. Die Vollversion kommt in Kürze auf den Markt.

Leistungsfähigkeit dieses Betriebssystems demonstrieren sollen. Ein ONLINE-Tutor führt Sie in die Features und technischen Raffinessen ein und erlaubt Ihnen umgehend perfekte Handhabung.

Ein Auszug der Leistungsmerkmale dieser PreRelease (CD-ROM-Version):

- ⇨ Vollständige p.OS Workbench mit
 - * Taskmanager,
 - * Taskleiste
 - * ausgefeilte Drag&Drop- sowie Fenster-Technik

- * betrachten
- * suchen von Daten- sowie Datenträgern
- * Drag- & Drop in andere Tasks wie z. B. der Shell oder Bildbetrachter, Soundplayer etc.
- ⇨ inkl. p.OS-DOS
 - * schnelles DOS-System mit Amiga-DOS-Kompatibilität
- ⇨ inkl. Demos
 - * div. WB-Spiele
 - * Fractal-Demos
 - * Animations-Erstellung mit Effekten

- * Bildbetrachter für unterschiedlichste Formate wie z. B. IFF, JPG, GIF PNG etc.
- * PhotoDirectory
- * Textanzeiger
- * Guideviewer (Amiga-Guide-kompatibel)
- * HTML-Viewer
- * einige PD-Demos
- * komplette UNIX-Emulation mit vielen Demos

Systemvoraussetzung:

Amiga mind. MC68020, 4MB RAM, CD-ROM-Version: CD-Laufwerk/Festplatte empfohlen

Disk-Version: Floppy-DD-Laufwerk und Festplatte

Einschränkungen dieser Version:

- ⇨ nur parallel zum Amiga-OS betreibbar
- ⇨ somit teilweise eingeschränkte Geschwindigkeit in ECS/AGA-Modi
- ⇨ MAC-OS und MS-DOS-Diskettenformat nur über AMIGA-Treiber ansprechbar (aber parallel nutzbar)
- ⇨ kein Handbuch, aber ONLINE-Guide bzw. HTML-Tutor (in der Diskversion aus Platzgründen ohne Grafiken)

p.OS PreRelease ist ein Produkt von proDAD Software GbR, Feldlestr. 24 D-78194 Immendingen
Tel. (0 74 62) 91 134, Fax: (0 74 62) 74 35 4
E-Mail: huber@prodad.de
WWW: <http://www.prodad.de>

Der weltweite Vertrieb der p.OS PreRelease liegt in den Händen von: Stefan Ossowski's Schatztruhe, Gesellschaft für Software mbH, Veronikastr. 33, D-45131 Essen
Tel. (02 01) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47
E-Mail: stefano@schatztruhe.com
WWW: <http://www.schatztruhe.de> und
Grenville Trading International GmbH, Carl-Zeiss-Str. 9, D-79761 Waldshut-Tiengen
Tel. (0 77 41) 83 040, Fax: (0 77 41) 83 04 38
E-Mail: amiga@grentrade.com
WWW: <http://www.grentrade.com>

■ Firmensupport

Neuer Mailbox-Standort

Um möglichst vielen Anwendern den Zugriff auf eventuelle Updates oder News zu ermöglichen, hat RBM Computertechnik, Paderborn, beschlossen, auf ein anderes Mailbox-System zu wechseln: Suicide BBS.

Die Mailbox besteht seit 1994 und bietet neben dem Support für RBM z.B. die Möglichkeit, kostenlos Netze zu beziehen (Point). Außerdem findet man in der Suicide BBS jede Menge PD-Software für Amiga, Macintosh und PC.

Als Support Box für RBM bietet die Mailbox kostenlose Demoversionen von ScanQuix und FaxQuix (neuestes Produkt von RBM).

Die Suicide BBS läuft auf einem Amiga 3000 mit 68060-Prozessor und 64 MByte RAM.

Den RBM-Support gibt's unter folgenden Rufnummern:

- ⇨ Suicide BBS Node #1:
(0 52 05) 42 25, V.34-Modem, zwei Leitungen Ringdown,
 - ⇨ Suicide BBS Node #2:
(0 52 05) 42 15, X.75-ISDN, zwei Leitungen Ringdown.
- Eingelogg wird mit »User RBM« (kein Paßwort nötig).

■ Software

APC&TCP-CD-Vol. 3

Die neue CD »APC&TCP-CD-Volume-3« ist ab sofort für 24,95 Mark zzgl. Versandkosten direkt bei APC&TCP oder im Fachhandel erhältlich. Auf dieser CD sind fast 1000 Amiga-Spiele installiert. Clubmitglieder erhalten 20 Prozent Rabatt.

APC & TCP Computerclub & Vertrieb,
Dorfstr. 17, 83236 Übersee,
Tel. (0 86 42) 89 99 53,
Fax: (0 86 42) 89 50 04

■ Nachtrag

Grafikkarte Picasso IV

Bei unserem Test der Grafikkarte »Picasso IV« des Herstellers VillageTronic (AMIGA

Magzin 6/97, S. 28) haben wir leider vergessen zu erwähnen, daß der Geschwindigkeitstest mit dem Benchmark-Programm »IntuiSpeed« von VillageTronic gemacht wurde. Wir bitten diesen Fehler zu entschuldigen.

Die Karte hat nicht wie beschrieben eine SCSI-Schnittstelle on Board – sie besitzt nur den beschriebenen PCI-Port. lb

Village Tronic, Wellweg 95, 31157 Sarstedt,
Tel. (0 50 66) 70 13 30,
Fax: (0 50 66) 70 13 49,
WWW: <http://www.villagetronic.com>

■ CD-Brennsoftware

MakeCD 2.3

Das neueste Update bietet einige Neuerungen: Neben einigen Verbesserungen in der Oberfläche gibt es nun endlich auch eine sehr umfangreiche deutsche Dokumentation (etwa 250 KB) im AmigaGuide-Format. Eine gedruckte Anleitung ist bereits in Arbeit.

Außerdem werden wieder einige neue CD-Brenner unterstützt: Yamaha CDR 200/400, JVC XR-W2010 und TEAC CD-R50S, sowie dazu kompatible CD-Brenner.

Der Mitsumi CR2600TE konnte noch nicht getestet werden, aber mit MakeCDs MMC-Treiber sollte er funktionieren, da er denselben Kommandosatz verwendet wie der Yamaha CDR 200/400. Die Treiber für den Philips CDD2600 und Sony-CD-Brenner wurden verbessert.

Für die nahe Zukunft wird an der Unterstützung der neuen CDRW-Laufwerke gearbeitet. Auch DAO-Unterstützung für Musik-CDs ohne Pausen und maximal identische Kopien von beliebigen CDs sind bereits in Planung.

Eine nur leicht eingeschränkte, frei kopierbare Version von MakeCD gibt es im Internet auf der MakeCD-Homepage, auf der Sie auch Links zu weitere Informationen finden: <http://makecd.co.re.de/>

Fragen zum Produkt beantworten Ihnen gerne Angela Schmidt und Patrick Ohly, die Autoren von MakeCD.

Eine Version zum privaten Gebrauch ist zum günstigen Preis erhältlich: 80 Mark inkl. Versand. Für 5 Mark zzgl. Versandkosten bekommen Sie eine nur sehr leicht eingeschränkte Demo-Version, um zu testen, ob sich der Kauf lohnt.

■ Hardware

Towerhawk 1200 II

Der neue Computer-Tower von RBM Computertechnik, Paderborn, bietet jede Menge Platz, um die Hardware eines normalen Amigas aufzunehmen. Es entstehen keine zusätzlichen Kosten für Aufsätze, Einschübe oder sonstige Adapter.

Die Highlights:

- neues Design mit Schiebetür,
- fünf Einbauschächte für 5,25-Zoll-Laufwerke,
- Einbauschächte für 3,5-Zoll-Diskettenstationen: einmal zugänglich, dreimal verdeckt (für Festplatten),



Towerhawk 1200 II: keine Kosten für zusätzliche Adapter

- inkl. 230 Watt-Netzteil,
- inkl. Einbaurahmen mit Blende für das interne Laufwerk,
- inkl. notwendigem Montagematerial

- PCMCIA-Port frei zugänglich (auch nach dem Einbau des ONBoard, daher kein Winkeladapter notwendig),
 - wahlweise Tastaturverlängerung für die original Amiga1200-Tastatur oder Tastatur-Interface für beliebige Amiga2/3/4000/PC/PC-Windows Tastaturen ist im Lieferumfang enthalten,
 - vorbereitet für ON-Board1200
 - Festplattenkabel 2,5-Zoll-/3,5-Zoll-Adapter etc. als Sonderzubehör erhältlich.
- Preis: 399 Mark, mit ON-Board: 699 Mark.

RBM Computertechnik Bernd Rudolf,
Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn,
Tel. (0 52 51) 64 06 46,
Fax: (0 52 51) 64 06 55,
WWW: <http://www.rbm.de>
E-Mail: info@rbm.de

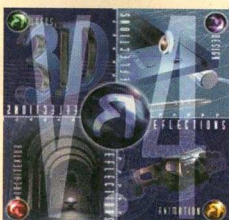
■ 3D-Grafiksoftware

Reflections 4.1

Ab Mitte Juni 1997 ist die überarbeitete und schnellere Version der 3D-Grafikanimationssoftware »Reflections 4.1« von Oberland Computer, Kronberg, im Handel. Das Programm vereint Modellierung, Bildberechnung und Animation und ist mit einer Vielzahl von Features ausgestattet.

So hat man z.B. die Geschwindigkeit der Bildberechnung nochmals um ca. 30 Prozent gesteigert. Außerdem wurde ein umfangreicher Skelett-Manager integriert. Weitere professionelle Funktionen zur Objektgenerierung wie Schnittkörper und eine Magnetfunktion für weiche Objektverformungen wurden eingebaut.

Neue Funktionen enthalten z.B. die komplette Integration von OpenGL für die schnelle Anzeige der entworfenen Szene im Editor. Zusätzlich hat man mathematische Tex-



Reflections 4.1: ab sofort ist die neue Version erhältlich

turen integriert, die sich über eine PlugIn-Schnittstelle erweitern lassen. Ebenfalls vorhanden: ein Partikelsystem für Explosionseffekte, Rauch usw.

Dazugekommen sind auch viele neue Animationseffekte und zusätzliche Einstellmöglichkeiten der Kamera, um eine noch exakter Positionierung zu ermöglichen. Weiche Schatten und verteiltes Licht runden die Erweiterungen ab. Reflections verfügt zusätzlich über eine Schnittstelle für weitere Programm-Module, die den Funktionsumfang kostengünstig erweitern sollen.

- Weitere Verbesserungen:
- umfangreiche Lichteffekte wie Lensflares,
 - Tiefenschärfe,
 - Stereobilder,
 - Halbbildberechnung für Videoaufzeichnungen,
 - Boolesche Operationen,
 - Hierarchieverwaltung.

Umfangreiche Editierfunktionen ermöglichen die Zusammenstellung komplexer Objekte. Die Animationsmöglichkeiten reichen von einfacher Keyframe-Animation über hierarchische Bewegungsabläufe bis hin zur pfadgesteuerten Animation und schließen Kamera-, Licht-, Material- und Textanimationen ein. Die Animationsplanung erfolgt auf der Basis von Drag'n'Drop mit Hilfe einer Zeitleiste.

Die neue Version Reflections 4.1 auf CD kostet 399 Mark und ist im Fachhandel erhältlich. In Kürze soll die PPC-Version folgen (der Preis bleibt gleich).

Oberland Computer, in der Scheithohl 5,
61476 Kronberg, Tel. (0 61 73) 608-0,
Fax: (0 61 73) 63 38 5,
WWW: <http://www.oberland.com>

Der 16. Mai 1997 war sicher im Kalender aller Amiga-Fans dick angestrichen. Zum Auftakt der »World of Amiga« in London gaben Amiga International und Gateway 2000 ihre Pläne für die Zukunft bekannt. Was sonst noch auf der Messe an der Themse passierte, lesen Sie hier.

■ von Jörn-Erik Burkert

Eine Suite im Novotel in Hammersmith war an diesem Freitag nachmittag zum Bersten gefüllt – das Interesse an den aktuellen Plänen rund um den Amiga war sehr rege. Journalisten, Hersteller und Amiga-Fans aus ganz Europa strömten in das Londoner Hotel.

Als erster referierte Jim Taylor (Senior Vice President of Global Marketing) über die Entwicklung von Gateway 2000 vom Reparatur-Unternehmen zum führenden PC-Direktversender. Er bestätigte, daß der Kauf von Amiga Technologies inklusive aller Namen, Marken



■ Messebericht: World of Amiga'97

Zu neuen Ufern

und Patente perfekt sei. Amiga International ist nach Abschluß des Deals hundertprozentige Tochter von Gateway 2000.

Das Unternehmen wird unabhängig vom PC-Geschäft agieren und ist dem US-amerikanischen Zweig der Mutterfirma angegliedert.

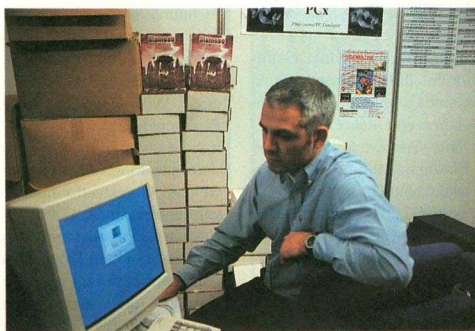
Im Anschluß trat Petro Tyschtschenko ans Podium und sprach über die zukünftigen Pläne rund um den Amiga. Wichtigste Aufgabe, so Tyschtschenko, sei nun das Schiff Amiga wieder flott zu machen und dazu sei die verstärkte Zusammenarbeit mit der ganzen Amiga-Ge-

meinde notwendig. Er möchte alle Anstrengungen vereinen unter einem Dach und den Amiga am Leben erhalten. Erste Kontakte zu Entwicklern (z.B. phase 5) habe man schon aufgenommen. Eine neue Amiga-OS-Version sei auch in Vorbereitung – angepeiltes Release: November dieses Jahres.

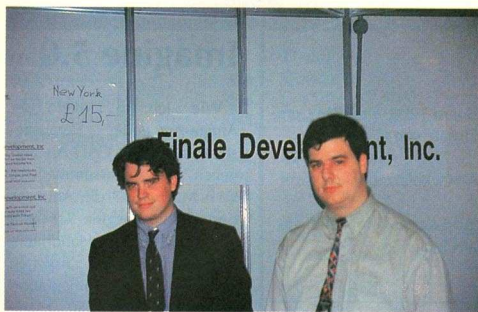
Auf der Messe am folgenden Tag fanden sich unzählige Amiga-Fans ein – die Ausstellungshalle des Novotel drohte aus den Nähten zu platzen. Alle Stände waren dicht umlagert – einerseits waren Innovationen zu bestaunen, andererseits gab's reichlich Schnäppchen. Viele britische Amiganer



Amiga International: Hier wurde u.a. der Infinity-Tower von Micronik präsentiert



Blittersoft: Neben PCX, dem PC-Emulator, war der Macintosh-Emulator »Fusion« auf der Messe zu sehen



Final Development: Mit neuem Webbrowser, Newsreader und Mailprogramm will man an die Spitze in Sachen Internet

deckten sich mit Hard- und Software ein, da auf der Insel Fachhändler dünn gesät sind.

Ein Hauptanziehungspunkt war der Stand von **phase 5**, wo man PowerUP-Boards in

suchen am Stand erwerben. Eine neue Version des Mailprogramms »Voodoo« ist ebenfalls im Anmarsch.

Auch den weiten Weg aus den Vereinigten Staaten hatte



Adler in London: Die Eagle-Crew pusht Linux für den Amiga – noch in diesem Sommer soll die Software verfügbar sein

Aktion sehen konnte. Die Turbokarten mit Power-PC-Prozessoren stehen laut Wolf Dietrich kurz vor der Serienreife. phase 5 will nun seinen Karten den letzten Feinschliff verpassen und dann rollt die Auslieferung an.

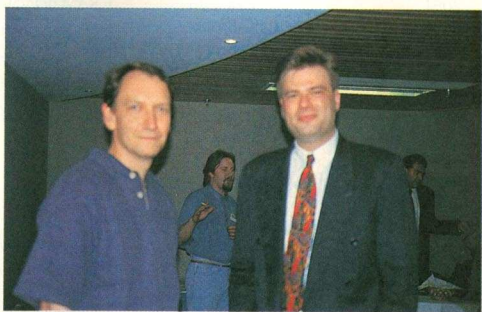
Final Development zeigte, wie schon bei den Magischen Tagen in Trier, den neuen Webbrowser »Final Web Cruiser«. Das Produkt soll in den nächsten Wochen fertig werden. Den Texteditor »Digital Quill« und den Newsreader »New York« konnten die Be-

Nova Design nicht gescheut. Im Gepäck leider nicht die angekündigte neue Version von »ImageFX«, die erst im Herbst erscheint. Für den Spätsommer wurde eine überarbeitete Version des 3D-Programms »Aladdin 4D« versprochen. Einige Features: neues Bedienungs-Interface, CyberGraphX-Unterstützung und Nutzung der PowerUP-Boards von phase 5.

Der erste Hersteller mit einem Produkt für die PowerUP-Technologie ist **Cloanto** – das

Mac-Emulator »Fusion« zu sehen. Außerdem präsentierte **Eagle Computer** eine neue Version des Amiga-Linux. Das Betriebssystem will man mit einem dicken Software-Pack unterstützen. Dazu haben die Adler u.a. Kontakt zu »Star Division« aufgenommen, damit »Star Office« schnell für Amiga-Linux umgesetzt wird.

Stefan Ossowski's **Schatztruhe** gab auf der Messe offiziell die Zusammenarbeit mit **prodAD** bekannt. Die Firma wird als Distributer von »pOS« fun-



PowerPC-Fans: ein »Geheimtreffen« zwischen Wolf Dietrich (rechts) von phase 5 und Stefan Dommeyer (links) von PIOS?

Malprogramm »PPaint« nutzt das Dual-Prozessor-Board. Der virtuelle Blitter soll von der erhöhten Power-PC-Leistung profitieren.

Am Stand von **Blittersoft** gab's eine neue Version des

gieren. Ab Mitte Juli 1997 kann man ein PreRelease von pOS bei Stefan Ossowski für 49 Mark erwerben.

Irseesoft zeigte am Stand live die hervorragende Farb-Druck-Qualität von »TurboPrint« auf dem Amiga.

Die World of Amiga bewies erneut, daß der Amiga noch lang nicht tot ist. Es wird sowohl bei Hard-, als auch bei Software fleißig entwickelt. Um den Amiga aus dem derzeitigen Tief zu holen, müssen aber endlich Taten folgen. Die Hardware muß sich einer Frischzellenkur unterziehen – gute Ansätze dazu sind da! Das gilt auch für das OS – was gut ist, kann noch besser werden. Deshalb Amiga International: Ärmel hochkrempeln und ackern – die Amiga-Gemeinde wartet! ■



Im Kreuzverhör: im Anschluß an die Pressekonferenz wurde Jim Taylor (Gateway 2000) mit vielen Fragen überschüttet

■ Hardware

ONBoard 1200 Rev 2.5

Damit soll der Amiga 1200 zum Profi-System werden: Mit dem ONBoard 1200 von RBM Computertechnik, Paderborn, ist es möglich, einen Amiga 1200 für den Einsatz von Grafikkarten, Multil/O-/Netzwerk-/ISDN-/Video-Karten etc. auszurüsten.

In Vorbereitung ist eine Zorro-II-Erweiterung mit 7 Zorro-II-/5 PC-ISA-Steckplätzen sowie zwei Video-Steckplätzen.

Die überarbeitete Revision 2.5 wurde vom Händler mit folgenden Zorro-Karten erfolgreich getestet (was nicht heißen soll, daß nicht erwähnte Karten nicht ebenfalls laufen!):

Name	Funktion	kompatibel
Arthus	ISA-Brücke	ja
Ariadne	Ethernet	ja
A 2060	Arcnet	ja
A 2091	SCSI/RAM	RAM nein/SCSI nein (DMA)
A 2286	PC-Brücke	ja
A 2386	PC-Brücke	ja
Buddha	AT-Bus Controller	ja
Catweasel	AT/Floppy/IO	ja
Cybervision 64 3D	Grafik	ja
Hydra Ethernet	Ethernet	ja
I/O Extender	Multi I/O	ja
ISDN-Master	ISDN	ja
Merlin	Grafik	ja
Multiface III	Multi I/O	ja
Oktagon 2008	RAM/SCSI	SCSI ja / RAM nein
Peggy Plus	MPEG	ja (m. Video-Adapter)
Picasso/Picasso 2+	Grafik	ja
Picasso IV	Grafik/Flickerfixer	Grafik ja, Flickerfixer nur mit Sonderzubehör
Piccolo/Piccolo SD64	Grafik	ja
Retina Z2	Grafik	ja (nicht alle Retina-Revisionen)
Toccat	Sound	ja
VLab Y/C	Digitizer	ja
Blizzard 1230 II/III/IV	Prozessorkarte	ja
Blizzard 1240/60	Prozessorkarte	ja
MTec 1230 (=Viper 1230)	Prozessorkarte	ja (Einschränkung im RAM), evtl Rework
Cobra 1230	Prozessorkarte	ja
Apollo 1240	Prozessorkarte	ja

RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn, Tel. (0 52 51) 64 06 46, Fax: (0 52 51) 64 06 55, WWW: <http://www.rbm.de>, E-Mail: info@rbm.de

■ Kopierprogramme

Neue Version: Siegfried Copy 2.1

In Verbindung mit der elektronischen Kopierhardware »Flash 1« wurde der Kopieralgorithmus des bekannten Kopierprogramms verbessert: neben Amiga-Disketten lassen sich jetzt auch PC-Disketten vervielfältigen (um beispielsweise Grafik zu übernehmen).

Da »Siegfried Copy« Disketten auch archivieren kann, wurde ein neues Siegfried.device ins Programm integriert bzw. verbessert. Damit ist es nun möglich, dem System archivierte Disketten anzumelden, ohne sie umzukopieren: ideal für Festplatten und CDs.

Außerdem kann man per Siegfried.device Verzeichnisse von Siegfried Copy archivierten Disketten durchforsten oder darin enthaltene Dateien kopieren (es spielt dabei keine Rolle, ob die Dateien gepackt oder ungepackt sind). Die Virenenerkennung wurde aktualisiert.

Updates zu älteren Versionen gibt's bei:

Siegfried Soft, Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Reichenbergerstr. 12, 34246 Vellmar, Tel. (05 61) 98 23 90 6, Fax: (05 61) 57 31 79, E-Mail: Hauff@ibm.net

■ Animationssoftware

Imagine 5.0

Wie sich im Umfeld der Amiga-Anwender herausgestellt hat, liefert CAD-Art entgegen der Pressemitteilung vom März 1997 die Animationssoftware Imagine 5.0 nicht mit deutschem Handbuch, sondern auf zwei Disketten mit englischer Dokumentation aus. Der Preis (150 Mark) bleibt gleich. Wir bitten diese Änderung zu beachten.

CAD-Art Michael Madej, Rheinstraße 7, 41836 Hückelhoven, Telefonnummern: CAD-Dienstleistung, Modellkonstruktion: (0 24 33) 97 58 10, 3D-Visualisierung, Filmproduktion: (0 24 33) 97 58 18, Imagine-Support-Mailbox analog: (0 24 33) 97 58 20, Imagine-Support-Mailbox ISDN: (0 24 33) 97 58 22, Fax: (0 24 33) 97 58 28

■ Software

Neue Händleradresse

Titan Computer produziert und verkauft ausschließlich Amiga-Software. Entwickelt wurden bislang: »ArtStudio«, »PicCataloger« und »BurnIt-CD-Recording«. Derzeit sind drei weitere Produkte in Arbeit, u.a. »BrainKiller«, ein rasantes Action-Game.

Titan Computer, Mahndorfer Heerstr. 80 A, 28307 Bremen, Tel. u. Fax: (04 21) 48 16 20, WWW: <http://www.vossnet.de/tianhb/>, E-Mail: TitanHB@vossnet.de

■ Internet

Neues Outfit

Seit kurzem präsentieren sich die Webseiten der neugegründeten Firma Amiga International, Inc. in neuem Look. Neben News, Infos und Händleradressen findet man auch das lang erwartete Statement von Petro Tyschtschenko, das anlässlich der Pressekonferenz auf der »World of Amiga '97« am 16.5.97 abgegeben wurde.

Amiga International, Inc., (Service, Support), Hansstr. 19, 38112 Braunschweig, Tel. (05 31) 31 08 90, Fax: (05 31) 31 08 77, WWW: <http://www.amiga.de>

06124 Halle
Grothes Gameshop
Leipziger Chaussee 147 (HIEP)
Tel.: 0345 - 580 18 00
Fax: 0345 - 580 18 01

22041 Hamburg
Mecomp Multimedia
Wandsbeker Marktstr. 164
Tel.: 040 - 68 91 09 91
Fax: 040 - 68 91 09 92

30655 Hannover
Fischer Hard & Software
Schlierholzstr. 33
Tel.: 0511 - 57 23 58
Fax: 0511 - 57 23 73

34117 Kassel
Computerhandel Köhler
Entenanger 2
Tel.: 0561 - 108 112
Fax: 0561 - 713 033

48155 Münster
DTP & DTC Center Otto
i.H. Elektro Burbank
Wolbecker Straße 38
Tel.: 0251 - 65 805

50823 Köln
Vietax Media GmbH
Geisselstr. 10
Tel.: 0221 - 510 53 77
Fax: 0221 - 510 52 32

51435 Berg. Gladbach
Silver Software+Design
Postfach 200531
Tel.: 02202 - 955 70 300
Fax: 02202 - 955 70 70

91301 Forchheim
Modern Video Arts
Klosterstr. 15
Tel.: 09191 - 72 92 00
Fax: 09191 - 72 92 01

Händleranfragen erwünscht !

Telefon 0511 - 575087
Telefax: 0511 - 572373

ARTscan III
komplett neu
bis 4800dpi
alle Grafikarten
speichert JPG, IFF,
PPM/PGM, IFF24, ...

Crossupdate
von jeder Scannsoft

nur **78,-**

HyperCom 1
beschleunigt Ihre
serielle Schnittstelle

nur **99,-**

Beachten Sie auch unsere Sonderanzeige mit dem Schnäppchenmarkt

Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

Montag - Freitag 10 - 13 + 14 - 18h • NN • EUROCARD • VISACARD
im Internet <http://www.fischer-hs.com>

AMIGA

A1200 Magic	698,-	Drucker	Canon BJ 240	399,-
A1200 Magic 170MB	898,-		Canon BJC 4200	499,-
A1200 Hercules 1GB	1048,-		Canon BJC 620	699,-
A1200 Hercules 1GB + 1230iV + 16 MB	1448,-	Festplatten		
A4000 2/4 MB Tower	3198,-	1.0GB AT 3.5 extra flach	398,-	
A4000 2/16 MB 1GB SCSI	3898,-	2.0 GB AT 3.5	475,-	
Eagle 4000TE 2/4MB	2698,-	4.0 GB AT 3.5	598,-	
		Kabel 2.5-> 3.5 mit Stromvers.	19,-	
		Kabel 3.5-> 3.5 2.0m	15,-	

CD - ROM

CD1200 Controller A6/1200 incl. Gehäuse, Netzteil und Software	198,-	2.1 GB SCSI	599,-	
mit 8-fach CD-ROM	379,-	4.3 GB SCSI	1499,-	
mit 10-fach CD-ROM	429,-	Kabel 3-Abgriffe	15,-	
		Kabel 7-Abgriffe	19,-	

8-fach ATAPI Goldstar
10-fach ATAPI Acer
14-fach SCSI
ASIM Filesystem AMIGA

CD-Writer

CD-Designer! AMIGA - die neue Brennsoftware	199,-	Grafikkarten		
---	-------	---------------------	--	--

CD-Writer Philips 2600 2/6-fach SCSI	799,-	Cybervision 3D mit 4MB	359,-	
---	-------	-------------------------------	-------	--

Bundlepreis

Rohlinge NoName	12,-	Scandoubler	149,-	
Rohlinge Marke	14,-	MPEG-Modul	299,-	
		Picasso II+ mit 2MB	399,-	
		Picasso IV mit 4MB	748,-	

CDs

Amiga Tools 6	39,-	Joysticks / Joypads		
Aminet 18 / 19	25,-	Boeder AMIGA	10,-	
Aminet Set 3 / 4	99,-	Sureshot	29,-	
DirOpus 5.5	49,-	TP510 AMIGA	24,-	
Maxon Atlas	79,-	Cruiser Black	29,-	
Meeting Pearls IV	14,-	Cruiser Multicolor	29,-	
Network PC	69,-	Comp. Mini Black	35,-	
TELEINFO AMIGA 2	49,-	Comp. Mini Clear	35,-	
Texticon	49,-	Super Pro Zip Stick	39,-	
Turbocalc 4	179,-			

Computer made in Germany

PIOS Maxxtrem 200 MHz mit 16MB / 2GB SCSI	2995,-	Kickstart		
---	--------	------------------	--	--

Bitte Infos anfordern

PIOS transAM 200 MHz mit 16MB / 2GB SCSI	2995,-	1.3 / 2.05 ROM einzeln	69,-	
--	--------	------------------------	------	--

Bitte Infos anfordern

PIOS Keenya 200 MHz mit 16MB, 2GB IDE, 12x CD	3995,-	3.1 ROM einzeln A1200	99,-	
---	--------	-----------------------	------	--

Bitte Infos anfordern

Controller

A500 AlphaPowerPlus AT mit 0/8MB PS/2-Option	199,-	Laufwerke		
A1200 Squirrel SCSI-Cont.	199,-	DD intern A5/6/12/2000	89,-	
A1200 Surfsquirrel	199,-	DD extern	89,-	
A2/3/4000 SCSI Oktagon	279,-	HD intern A12/2/4000	139,-	
		HD extern	168,-	

Mäuse

schwarze AMIGA Maus mit Design-Pad	28,-	Mäuse		
300dpi 2-Tasten	19,-			
400dpi 2-Tasten	29,-			
400dpi 3-Tasten	39,-			

Netzwerk

AmiTCP/IP	139,-	Towergehäuse		
Ariadne Ethernetkarte	328,-	Micronik A1200	299,-	
Liana + Envoy	99,-	Zorro II Platine	398,-	

Artex Viewstation AT 3

color Flachbettscanner
direkt an SCSI-Port
Singlepass bis 4800dpi
- PC-Software
- neue AMIGA-Software
548,-
AT6 mit echten 600dpi 698,-



Monitore

MI4385 14" Multiscan	499,-			
Tiger 17" Multiscan	1099,-			

Simms

4MB PS/2	49,-			
8MB PS/2	89,-			
16MB PS/2	159,-			
32MB PS/2	329,-			

!!! Tagespreise erfragen !!!

Speicher(karten)

A500 512KB mit Uhr	49,-			
A500 1.8MB	159,-			
A500+ 1MB	79,-			
A600 1MB	99,-			
A1200 4MB mit Copro-Option	99,-			
A1200 PS/2-Karte 0/8MB	89,-			
A2000 PS/2-Karte 0/8MB	89,-			

Software

ARTscan III mit Datachrome	109,-			
CD-Designer!	199,-			
Diavolo Backup Pro	129,-			
Final Copy II	69,-			
Final Writer 97	229,-			
Steuer Profi 96	89,-			
Turboprint 5	129,-			
Wordworth 6	149,-			

Turbokarten

Blizzard 1230 IV	229,-			
Blizzard 1240 ERC	449,-			
Blizzard 1260	775,-			
Blizzard SCSI-Kit	149,-			
Copro 50MHz	99,-			
Blizzard 2040 ERC	579,-			
Blizzard 2060	975,-			
Cyberstorm MK II 040 ERC	579,-			
Cyberstorm MK II 060	975,-			
Cyberstorm SCSI-Kit	149,-			

PowerUP von Phase 5

Blizzard PPC603e 120MHz	678,-			
Cyberstorm PPC604e 150MHz	1248,-			
Cyberstorm PPC604e 180MHz	1548,-			
Cyberstorm PPC604e 200MHz	1848,-			
alle Karten ohne 68K-Prozessor !!!				

Das erste AMIGA-Magazin war die Ausgabe 6/7 87 – unser Wettbewerb zum 10jährigen Jubiläum geht in die zweite Runde. Wir suchen die besten Amiga-Kenner. Mit etwas Wissen und Glück können Sie eines der Präsente schon bald Ihren Händen halten.

10 jähriges Jubiläum AMIGA-Magazin

Amiga-Kenner gesucht!

Die Spielregeln

Wenn Sie einen der Preise gewinnen wollen, dann brauchen Sie nur die zehn Fragen richtig zu beantworten und an die Redaktion zu schicken! Unter den Einsendern mit den meisten richtigen Antworten, verlosen wird die Preise. Sie haben zusätzlich eine weitere Gewinnchance – in der nächsten Ausgabe geht unser Wettbewerb in die zweite Runde. Da können Sie noch einmal zuschlagen und Ihre Chance verdoppeln. Wir werfen die besten Einsendungen alle in einen Topf und ziehen daraus die Gewinner. Viel Glück!

Die Antworten schicken
Sie an folgende Adresse:

AMIGA-Magazin
Kennwort: 10Jahre
MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar bei München

per FAX: (0 89) 46 13 41 4
oder per E-Mail: webami-
ga@magnamedia.de
(Subject: 10Jahre)
Der Einsendeschluß ist der
30.Juni 1997

Name:
Vorname:
Straße:
PLZ Ort:
Alter:

Computersystem:
Mein Lieblings-Gewinn:

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des MagnaMedia Verlags und deren Angehörige können leider nicht am Wettbewerb teilnehmen!

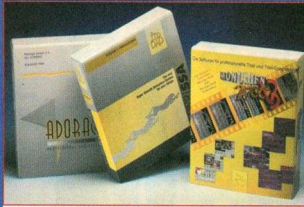
Die 10 Fragen

1. Wieviel Hauptspeicher kann ein Amiga 3000 verwalten?
2. Wie heißt der Amiga-Entwickler, dessen Hund mit einem Pfoten-Abdruck im Inneren des Amiga 1000 verewigt ist?
3. Wieviele Seiten hatte das AMIGA-Magazin 4/88 inklusive Umschlag?
4. An welcher Adresse findet man den Zeiger der EXEC-Base?
5. Wieviele Sektoren passen auf eine Spur einer Amiga-DD-Diskette?
6. Mit welcher Betriebssystem-Version wurde »Autoboot« von Festplatte eingeführt?
7. Wann war der erste Amiga 2000 mit AA-Chipsatz zu sehen?
8. Was bedeutet die Guru-Meldung \$81000003?
9. In welchen Land (rechtlich) befand sich der Commodore-Stammsitz?
10. Wieviel PC-Steckplätze hat ein Amiga 2000?



OKIFAX 360

Mit 30 Kurzwahlnummern, einer Fein-Auflösungs-Funktion und einer integrierten Freisprechereinrichtung sind Sie bestens gerüstet.
Wert: 600 Mark
Sponsor: OKI Systems, 40549 Düsseldorf



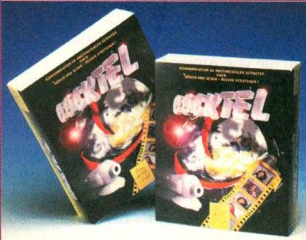
Videopakett

Video und Animation auf dem Amiga mit »Monument Designer«, »Adorage« und »Clarisa« von proDAD.
Wert: 1500 Mark
Sponsor: proDAD, Immendingen



Fujitsu Dynamo 640

Ob Archivieren oder Transportieren von Daten – das Wechselplattenlaufwerk von Fujitsu ist schnell und zuverlässig!
Wert: 800 Mark
Sponsor: Fujitsu Deutschland, München



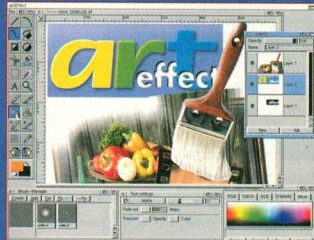
Cocktel

Online-Conferencing: Hier die Lösung von proDAD – per Modem, Netzwerk oder Internet. Wir verlosen zwei Doppelpakete.
Wert: je 200 Mark
Sponsor: proDAD, Immendingen



Laserdrucker Kyocera FS-400

Ausdrucke mit Spitzen-Qualität am Amiga – der Kyocera-Printer macht's möglich!
Wert: 800 Mark
Sponsor: Kyocera, Meersbusch



ArtEffect

Professionelle Grafik im Handumdrehen: viele Funktionen, Ebenen und den Plugins ermöglichen Malen und Composing.
Wert: 300 Mark
Sponsor: Haage&Partner, Rosbach v.D.H



Modem: RalleyCom

Noch nicht online? Mit »RalleyCom« geht's in den Cyberspace mit 33.600 Baud. Drei dieser Geräte gibt's bei uns zu gewinnen.
Wert: je 200 Mark
Sponsor: PPE Michael Renz, Bornheim



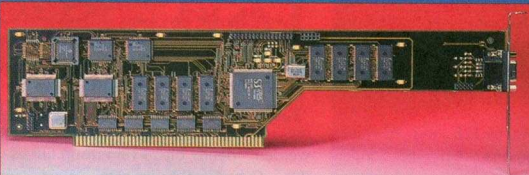
StormC für PowerUP/PowerPC

Entwickeln für die nächste Amiga-Generation – das Storm-Entwicklungspaket erzeugt Code für PowerUP/PowerPC.
Wert: 500 Mark
Sponsor: Haage&Partner, Rosbach v.D.H



pOS

Verbesserter Bedienungskomfort und mehr Leistung verspricht pOS. Fünf Gewinner bekommen diese Software.
Wert: je 100 Mark
Sponsor: proDAD, Immendingen



Cybervision64/3D

Die Grafikkarte mit 3D- und CyberGraphX-Unterstützung von phase 5, sorgt für die richtige Performance auf dem Bildschirm. Drei Amiga-Besitzer werden demnächst in den Genuß dieser Karte kommen.
Wert: je 500 Mark
Sponsor: phase 5 digital products, Oberursel

Draw Studio

Illustrationen mit dem Amiga – die Antwort heißt »DrawStudio«. Die CD-Version beinhaltet nicht nur das tolle vektororientierte Zeichenprogramm, sondern hat noch Cliparts, Fonts und zwei weitere Grafik-Programme (»ImageStudio« und »TextureStudio«).
Wert: 230 Mark
Sponsor: Haage&Partner, Rosbach v.D.H



■ Grafik

Animationseffekt

An der Goetheschule in Essen leite ich die »Video-AG«. Wir haben zwei Videokameras (Panasonic M10J), einen Bildmischer und einen Amiga 1200 inkl. Sirius Genlock und Digitizer.

Im Rahmen eines Schulfests möchten wir einen Blue-Box-Effekt realisieren: Eine Person soll mit einer Videokamera aufgenommen und so mit der Luftaufnahme kombiniert werden, daß der Eindruck entsteht, die Person würde fliegen. Welche technischen Voraussetzungen (Hard-/Software) sind dafür notwendig? Muß die Person vor einem blauen Hintergrund im abgedunkelten Raum aufgenommen werden? Oder geht das auch bei Tageslicht?

Dr. Deller, Goetheschule Essen, 45133 Essen

Es spielt keine Rolle, ob bei der Aufnahme der Person Tag oder Nacht ist – Hauptsache, daß außer der Person und dem blauen Hintergrund nichts anderes auf dem Videotape zu sehen ist. Die Frage zur benötigten Hard- und Software geben wir an die Video-Freaks unter unseren Lesern weiter.

Die Redaktion

■ CDs brennen

Probleme mit der Brennsoftware

Vor zwei Monaten kaufte ich den HP SureStore 6020i CD-Brenner, den ich an meinem Amiga 2000 mit Blizzard 2040 ERC-Karte betreiben wollte. Als Brennsoftware sollte der CD-Creator Version 2.01 von VoB seine vorgesehene Verwendung finden.

Nach der Installation am SCSI-Bus der Karte (natürlich mit korrekter ID-Vergabe und Terminierung auf dem Bus), an dem seit langer Zeit ein Quantum LPS-Drive, ein Quantum Fireball-Drive, ein Toshiba 3401 CD-ROM-Laufwerk und zeitweise auch ein Mustek 600 II-Scanner fehlerfrei laufen, folgte die böse Überraschung: Mit dem CD-Creator generierte CDs (sowohl Audio- und andere Daten) ließen sich nicht ohne Fehler brennen. Im Testmodus des CD-Creator wie auch im Brennmodus schien alles in Ordnung zu sein, doch die fertigen CDs waren alle defekt – Audio-CDs knackten, rauschten, oder einzelne Tracks konnten überhaupt nicht mehr ab-

gespielt werden. Daten-CDs erkannten mein Toshiba-CD-ROM-Laufwerk wie auch der Brenner selbst hinterher nicht mehr. Zuerst war ich der Meinung, der Brenner sei kaputt, doch auch ein Austauschgerät brachte dieselben Ergebnisse.

Ich vermute, daß der Fehler an der Software (CD-Creator) liegt, da dieser für den HP 4020 und den HP 6020 denselben Treiber benutzt, obwohl sich beide Geräte in der Firmware teilweise erheblich unterscheiden. Ein Fax von VoB blieb bislang unbeantwortet.

Eine weitere Fehlerquelle könnte in einer eventuellen Inkompatibilität des Blizzard Boards mit dem SCSI-Standard liegen.

Übrigens: Obwohl ich meinen PC nur benutze, wenn es gar nicht mehr anders geht, betreibe ich den HP-Brenner inzwischen damit – alle bisher erzeugten CDs funktionieren perfekt. Und das mit der kostenlosen mitgelieferten Software »Easy CD pro«.

Joachim Betz, 88433 Ingerkingen

Wir empfehlen, eine andere Brennsoftware zu verwenden, z.B. »MakeCD« (s. Bericht im Aktuellteil dieses Hefts). Vergewissern Sie sich vorher, ob der passende Treiber für das von Ihnen verwendete Gerät dabei ist.

Die Redaktion

■ Heftinhalte

Zu wenig für Einsteiger?

Vor kurzem habe ich mir ein paar Eurer Magazine geholt (4/97 und 5/97), aber damit habe ich ein kleines Problem: Ich besitze nämlich noch gar keinen Amiga! Als kompletter Neueinsteiger in die Computervelt bin ich auf der Suche nach Informationen. Und da ist es wahnsinnig schwer, sich in der Amiga-Welt zurechtzufinden.

Im Bereich C64/C128 und PC gibt's »Beginners Corners«, Einsteiger-Sonderhefte usw., die den Einstieg erleichtern. Nur beim Amiga ist das anders. Alle Leser scheinen schon über 10 Jahre (und länger) bei ihrer »Freundin« zu sein. Als Neuling weiß ich aber nicht, ob man einen Amiga

500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000, 3000 oder 4000 kaufen soll. Außerdem schwirren viel zu viele Begriffe wie MUI, Blizzard, Zorro, SCSI, PPC usw. herum.

Es wäre gut, wenn Ihr ein paar Seiten für die »Frischlinge« übrig hättet. Und last but not least: leider seid Ihr nicht mehr in Btx/T-Online (CEPT) vertreten! Nicht jeder Anwender ist KIT-fähig. Gut ist, daß Ihr keine CD o.ä. in Euer Magazin packt. Nicht-CDler bekommen für einen fairen Preis viel Infos (jetzt auch noch zusätzlich die von Amiga Games). Das macht es einfacher, sich für Euch zu entscheiden.

Mike Sergeant, 40231 Düsseldorf

In der Tat ist es so, daß unsere Leser überwiegend »alte« Amiga-Füchse sind, die sich bei Einsteigertiteln grauenvoll langweilen. Wenn aber der versprochene Amiga-Nachschub an die Ladentische der Computerhändler rollt, werden wir auch sicher für Einsteiger wieder einige Seiten im Heft parat haben.

Die Redaktion

■ Hardware

Vorbildlicher Service

Auf diesem Weg möchte ich ein dickes Lob an RBM-Computertechnik verteilen. Nachdem ich für meinen Amiga 1200 den Tower und das Zorro-Board gekauft habe, stand ich zu Beginn vor Einbauproblemen. Bei einem Telefongespräch stellte sich heraus, daß einige Zubehörteile sowie die korrekte Einbauanleitung bei der Lieferung fehlten (sie wurden mir postwendend zugesandt).

Dann kaufte ich mir die Grafikkarte Picasso II+, die anfangs ebenfalls nicht funktionierte. Nach intensiven Telefonaten und Rücksprachen mit hauseigenen Technikern stellte sich heraus, daß

⇒ ein Fehler auf dem ONBOARD war (wurde sofort behoben),

⇒ eine falsche Mainboard-Revision (1.4D) benutzt wurde (dabei versagt ONBOARD den Dienst).

Außerdem mußte auf meiner 1240/40 die MapROM-Funktion ausgeschaltet werden, denn die »vilintuisup.library« (für CyberGrafX) konnte nicht im FastRAM gefunden werden (herausgefunden wurde das per »Snoopdos«). Dies als Hinweis an alle, die dasselbe Problem haben.

Jens Goldmann, 37115 Duderstadt

Deutscher Sportbund

Zeichen setzen...



Sportabzeichen – im Verein am schönsten.

Wer abtaucht, wenn's um Leistung geht, kommt nie zum Zug. Beim Sportabzeichen beweist man sein Können! Das Faltblatt „Sportabzeichen – erleben was ich kann“ mit der Übersicht der geforderten Leistungen und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund



Cyberstorm PPC
604e 200 MHz*
DM 1725,--
* ohne 68K CPU

Internet:

Fast täglich neue Angebote
Internet : <http://www.adx.de>
Bestellung: bestell@adx.de

ADX
Datentechnik GmbH
Halldorfer Str. 119 * 22179 Hamburg
Tel. 040 - 642 02 656

Tel. Mo. bis Fr. 8.00 bis 20.00 Uhr Sa. 9.00 - 16.00 Uhr
Versandkosten im Inland: Bei Vorauskasse plus DM 7,-- * bei Nachnahme plus DM 9,--

Miami
Version 2.1 TCP/IP Internet Protocol Stack
Lizenzcode plus Handbuch und 2 Disk dt.DM 85,--
Lizenzcode (zum freischalten der unregistrierten Version) DM 70,--
Handbuch in deutsch DM 15,--

CD-ROMS

weitere CDs auf Anfrage

ADE 2	DM 24,--
Aminet 18	DM 19,90
Aminet 19	DM 19,90
Aminet Set 1,2 je	DM 34,90
Aminet Set 3,4 je	DM 47,90
Amiga Dev. 1.1	DM 18,--
Amiga Repair Kit	DM 64,--
Amiga Tools 6	DM 28,--
Directory Opus 5.5	DM 95,--
Fun Clips 2	DM 28,90
Light ROM 4	DM 58,--
Magna Media PD	DM 7,--
Maxon Alias	DM 67,90
Maxon Cinema Xtension	DM 58,--
Maxon Cinema 4D Pro	DM 380,--

Maxon Cinema 4D 4.0	DM 270,--
Meeting Pearls 4	DM 13,--
Personal Suite	DM 35,--
Personal Paint 7	DM 89,--
Streckenplaner 97	DM 45,--
Texticon	DM 49,--
Provided Club 1,2 je Vol.	DM 52,--
WordWorth 6	DM 125,--
WordWorth 6 Office	DM 159,--
Xipant 4	DM 58,--

Programme

weitere Programme auf Anfrage

ASIM CDFS 3.8	E/D	DM 105,--
ibrowse 1.1	D	DM 89,--
Maxon Basic 3	D	DM 149,--
Turboprint 5.x	D	DM 105,--
Maxon C++ 4 Pro.	D	DM 349,--
PC-Task 4.1	D	DM 149,--

Grafikkarten, Turbokarten PPC 604e Turbokarten

PPC-Turbokarten

Cyberstorm PPC 604e - 150 MHz DM	1175,--*
Cyberstorm PPC 604e - 180 MHz DM	1445,--*
Cyberstorm PPC 604e - 200 MHz DM	1725,--*
* Jeweils ohne 68K Prozessor	
Aufpreis für 68K CPU	
CPU 040 mit 25 MHz	DM 150,--
CPU 040 mit 40 MHz	DM 300,--
CPU 060 mit 50 MHz	DM 700,--

Cyberturm PPC Karten mit Ultra Wide SCSI Port.

Weitere PPC-Turbokarten auf Anfrage.

Grafikkarten

Cybervision 64-3D 4 MB	DM 355,--
Scandoubler für CV-64 3D	DM 148,--

Turbokarten

Blizzard 1230 IV	DM 228,--
Blizzard 1230 IV SCSI Kit	DM 148,--
Cyberstorm MK II 060	DM 965,--
Cyberstorm MK II 040ERC	DM 574,--
Cyberstorm MK II SCSI Kit	DM 148,--
Blizzard 1260 060	DM 775,--
Blizzard 2060	DM 965,--
Blizzard 2040ERC	DM 575,--

Bei Versand ins Ausland tel. erfragen. Angebote freibleibend. Irrtum, Druckfehler vorbehalten. Firmen und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Inhaber. Amiga ist ein eingetragtes Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.

PPE PERFORMANCE PERIPHERALS EUROPE
Sicherstraße 16 Kreditkarten willkommen
53332 Bornheim Es gelten unsere AGB

Ladengeschäft in Bonn:
Einkaufszentrum Tannenbusch, Bonn
AMIGA SHOPPER
Katalog gratis!

01803 234 235
Bestell-Hotline zum Ortstarif

Technik & Büro: 02227 912097
Faxanschluß: 02227 3221
Ladengeschäft: 02228 664185
eMail: sales@ppe-europe.de T-Online: PPE

VideoBackup System



- Datensicherung auf Videoband
- komfortabel
- schnell
- sicher

DM 99,-



Vers. **Z-II**

AKTION NUR SOLANGE VORRAT REICHT
KICKSTART-ROM 1.3
9,90 DM

NEU

Catweasel + Buddha IDE Controller = Catweasel ZII
Catweasel Diskettenlaufwerk- und Buddha IDE Controller auf einer Zorro II/III Steckkarte. Am Catweasel ZII können neben vier PC-Diskettenlaufwerke auch noch bis zu drei IDE-AT-Laufwerke (Festplatten, CD-ROMs) angeschlossen werden. Installations- und Treibersoftware, sowie eine ausführliche Anleitung und Kabelverbindungen sind im Lieferumfang enthalten.
und das zum sensationellen Preis von: **DM 179,-**

Wir machen Ihrem AMIGA Beine!

Turbokarten AKTION APOLLO

PC-Maus am Amiga?
Topolino kann's **DM 49,-**
kompatibel mit allen aktuellen Mäuse/Trackballs
gesteuert mit Logitech, Microsoft, Genius, Yakumo, SIOCOS
Auflösung und 3. Taste unterstützt
Kein Treiber, reine Hardwarelösung
Adaptergehäuse für den Mausport

GRAFFITI

Die ultimative Grafikerweiterung
256 Farben mit jedem Amiga (500-4000)
Beschleunigte Grafik an A1200 und A4000
Verschiedenen Treiber (u.a. für ShapeShifter)
Bildanzeigeprogramm verschiedene Formate
"Plug And Play" Monitorportadapter

DM 119,-

Turbokarten A1200

1230 MK2-50 ...	209,-
1240 / 25	349,-
1240 / 40	459,-
1260 / 50	779,-

Turbokarten A2000

2030 / 25	269,-
2030 / 50	379,-

Turbokarten A4000

4060 / 50	899,-
-----------------	-------

RATGEBER AMIGA MAGAZIN

■ Mülltonne auslagern

Versucht man die Mülltonne – Trashcan – eines Laufwerks mit dem Menüpunkt »Piktogramm auslagern« auf die Workbench zu transferieren, schlägt das fehl. Statt dessen erscheint die schlichte Meldung, daß Piktogramme dieses Typs sich nicht auslagern lassen. Aber mit dem Amiga ist ja (fast) alles möglich. Und so gibt's dennoch einen Weg, den Trashcan auf der Workbench erscheinen zu lassen. Soll beispielsweise die Mülltonne des Laufwerks mit dem Namen »BUSTER:« ausgelagert werden, öffnen Sie eine Shell und geben folgende Zeilen ein:

```
CD BUSTER:
MAKELINK Müll. Buster Trashcan FORCE
COPY Trashcan.info Müll.Buster.info
ED .backdrop
```

Der letzte Befehl startet den Editor »ED« zum Editieren der Datei »backdrop«. Tragen Sie folgende Zeile ein in:

```
:Müll.Buster
```

Speichern Sie die Datei und booten Sie anschließend den Rechner, damit die Änderungen wirksam werden. Jetzt erscheint auf der Workbench das Piktogramm »Müll.Buster«. Per »Drag&Drop« können nun Dateien des Laufwerks Buster in die Mülltonne »Müll.Buster« verschoben und mit dem Punkt »Mülltonne leeren« im Menü der Workbench gelöscht werden.

Axel Burghardt/tf

■ germany.net: Online kostenlos

Mit dieser Überschrift bekam ich auf der CeBIT '97 ein Faltblatt von »germany.net«, dem deutschen Internet Provider. Das machte mich neugierig und aufgrund ihres Artikels über das Programm »Miami« (Die Version 2.0g finden Sie auf der AMIGA-CD 5/6 1997 - d. R.) machte ich mich daran,

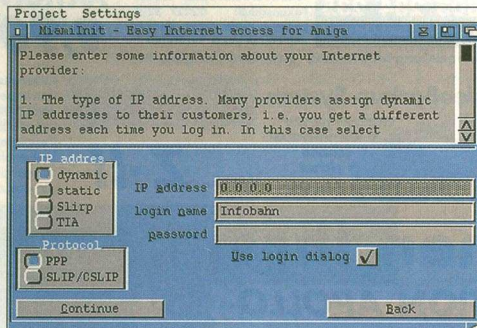
über meinen Amiga Kontakt mit germany.net aufzunehmen. Über das Konfigurationsprogramm »MiamiNIT« war es ein Leichtes, die Verbindung aufzubauen. Man muß lediglich die Telefonnummer des nächsten Einwahlknotens erfragen. Das geht entweder übers Internet unter <http://www.germany.net> oder per Telefon unter (0 69) 63 20 01. Haben Sie die Nummer, tragen Sie sie ins Konfigurationsprogramm ein. Im Feld »login« geben Sie »Infobahn« ein. Das Feld »Passwort« lassen Sie leer. Es wird nicht gebraucht. Als Protokoll wählen

30 Minuten müssen Sie sich unter »www.germany.net« registrieren lassen. Das kostet aber lediglich eine Unterschrift und Ausweiskopie. Unterm Strich sparen Sie jedoch jede Menge Online-Kosten.

Hartmut Ruhkopf/tf

■ NewIcons selbst gemacht

Die Piktogramme der Workbench sind in der Tat nicht gerade sehr ansehnlich. Abhilfe schafft die Anwendung »NewIcons«. Sie läßt mit vielen bunten Piktogrammen die Workbench recht hübsch aussehen. Mitunter möchte man dann auch selbst solche Piktogramme malen. Doch »IconEdit« – das



Miami: Um über den Anbieter »germany.net« im Internet zu schnuppern, geben Sie Infobahn ohne Paßwort ein

Sie »PPP«. Aktivieren Sie noch den Punkt »dynamisch«. Damit ist Miami konfiguriert. Im Browser müssen dann nur noch die Proxys (Punkt Konfiguration) entsprechend auf »proxy.germany.net« eingestellt werden – fertig.

Nun können Sie zum Telefonat ohne zusätzliche »Online-Kosten« mit atemberaubender Geschwindigkeit nach Herzenslust surfen. Nach etwa

Commodore-Malprogramm für Piktogramme – hat da schlechte Karten. Die Lösung heißt: »Iconian«. Die Version 2.98 ist im Aminet im Verzeichnis »gfx/edit« zu finden und funktioniert ab AmigaOS 3.0.

Wem also die vielen schon verfügbaren NewIcons noch nicht reichen, der kann sein Icon-Repertoire damit nach Belieben erweitern. tf

■ Ersatz des Commodore CD-Filesystems

Wer seine Commodore-Spieleconsole CD³² mit Hilfe des »SX1« zu einem vollwertigen Amiga 1200 erweitert, hat irgendwann CD-Probleme. Klickt man das CD-Symbol an, sieht man im darauf erscheinenden Fenster zwar alle Schubladen, doch will man sich deren Inhalte ansehen, sind sie scheinbar leer. Das würde beispielsweise mit den neueren CDs des AMIGA-Magazins (ab 9/96) passieren. Die Ursache ist bekannt und liegt im veralteten Commodore-Dateisystem begründet. Schwierigkeiten gibt's auch mit dem »Squirrel-SCSI-Paket!«. Um sie abzustellen, haben wir bisher immer den Wechsel zum Dateisystem »AmiCDROM 1.15« empfohlen. Sie bekommen es beispielsweise vom PD-Händler, aus dem Aminet oder aber auch von unserer Homepage im Internet <http://www.magna-media.de/amiga/service/amcd.html>. Dennoch riefen während der Hotline einige Amiga-Anwender an, die Schwierigkeiten mit der Installation hatten und die trotz gemeinsamen Vorgehens Schritt für Schritt per Telefon das CD-Problem nicht in den Griff bekamen. In dem Fall können wir nur noch auf die kommerzielle Lösung »AsimCDFS« verweisen. Das Installationsprogramm fragt zu Beginn, für welches Amiga das Dateisystem installiert werden soll. Klicken Sie dann einfach CD³² an und die Installationsroutine kümmert sich selbständig um den Rest. Die Software wird nach wie vor von der amerikanischen Firma AsimWare gepflegt und in Deutschland von folgender Firma angeboten:

**Hirsch & Wolf oHG,
Mittelstraße 33, 56564 Neuwied, Tel. (0 26 31) 83 99-0**
Der Preis beträgt zur Zeit etwa 100 Mark. tf

MAGAZIN-CD 7-8/97



Programm-Demos: »ArtEffect« Sie können in der neuesten Version der Grafiksoftware (Test im Heft 5.26/27) von Haage & Partner schnuppern



Symposium+Mekka '97: Auf der Szene-Party zu Ostern wurden tolle Demo-Effekte gezeigt – auf unserer CD finden Sie eine Auswahl

Außerdem enthalten:

- ◊ Programme aus dem Aminet: »Catalog Manager 2.06« und »VR Webs 0.6«
- ◊ Spiele: neue Version »Boulderdash«, »FaYo« (Beta-Version), »JetSet Willy 97« und »Skimmers«
- ◊ Patches: Updates für kommerzielle Programme beheben Bugs und machen die Arbeit leichter (u.a. »AudioSelect«, »Turbo Calc 4.04«, »Final Writer 030-Patch«, »P4-Update«, »F1 GP 1997« und neue Worms-Level)
- ◊ Service: Listings und Demos zum Installer-Kurs und OpenGL/CyberGL-Kurs



Aminet: Die neueste Version von »Magic User Interface« (MUI) macht Ihr System fit für Programme, die dieses Oberflächen-Tool zum Arbeiten benötigen

Unverbindliche Preisempfehlung: 7,- Mark

Bestellcoupon

Bitte ausschneiden und absenden an:

N. Erdem c/o AMIGA-Magazin CD • Postfach 18 23 • 84471 Waldkraiburg

Sie können auch per Telefon oder Fax bestellen:

Tel.: (0 86 38) 96 70 70 Fax: (0 86 38) 96 70 55

AMIGA-Magazin CD

Lieferanschrift

Name, Vorname

(evtl. Kunden Nr.)

Straße, Hausnummer

PLZ/ Ort

Zutreffende CD-ROM bitte ankreuzen

- | | | |
|--|--------|--|
| ☐ CD 11 – 12/96 | 7,- DM | |
| ☐ CD 1 – 2/97 | 7,- DM | |
| ☐ CD 3 – 4/97 | 7,- DM | |
| ☐ CD 5 – 6/97 | 7,- DM | |
| ☐ CD 7 – 8/97 | 7,- DM | |

zzgl. Versand und Porto

ges. Preis

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Inhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

(Ausland nur gg. Vorkasse mit Euro-Scheck zzgl. DM 10,- *)

- ☐ Scheck liegt bei zzgl. DM 5,- *
- ☐ Bankabbuchung zzgl. DM 5,- *
- ☐ Per Nachnahme zzgl. DM 12,- *

Versand, Porto

Der APC&TCP-Computerclub feiert fünfjähriges Bestehen. Grund genug für uns, einmal hinter die Kulissen einer der größten deutschen Amiga-Clubs zu blicken.

■ von Igor Vucinic

Am Chiemsee in Südbayern, in Übersee, ist der APC&TCP zuhause, der in letzter Zeit durch zahlreiche Softwareprodukte und seine Präsenz auf der alljährlichen Computermesse in Köln auf sich aufmerksam gemacht hat. Wir haben dem Clubleiter, Andreas Magerl, einige interessante Fragen gestellt.

AMIGA-Magazin: Wann wurde der APC&TCP-Computerclub aus der Taufe gehoben und was bedeutet diese relativ lange Abkürzung des Namens?

Magerl: Als wir den Club 1993 gründeten, wollten wir einen Namen haben, der auffällt und sich nicht so ähnlich wie der anderer Clubs anhört. Namen wie Amiga-Power-Club usw. finde ich persönlich nicht so toll...

APC&TCP ist die Abkürzung für »Amiga Personal Computer & Teamwork Computerclub Programming«. APC soll zeigen was der Amiga eigentlich ist, nämlich auch ein PC – und TCP dürfte wohl selbsterklärend sein.

AMIGA-Magazin: Wie sind sie auf die Idee gekommen, selbst einen Club zu gründen?

Magerl: Damals gab es an so ziemlich jeder Ecke die sogenannten Fünf-Mitglieder-Clubs. Das gefiel uns nicht so recht. Wir wollten einen Club gründen, der mehr Mitglieder hat. Damit ist die Chance, untereinander Erfahrungen auszutauschen und sich bei Pro-

■ Interview mit dem APC&TCP

Noch'n Jubiläum!

blemen gegenseitig zu helfen, ungleich größer. Ein fester Grundsatz von Anfang an war es aber, daß nicht der Clubvorstand alles allein macht, sondern sich die Mitglieder einander helfen. Daß es wunderbar klappt, sieht man daran, daß wir bis jetzt immerhin über 400 aktive Mitglieder haben.

AMIGA-Magazin: Neben dem APC&TCP-Club gibt es ja auch einen Softwarevertrieb. Seit wann vertreiben Sie Software und aus welchem Grund?

Magerl: Der Vertrieb wurde Mitte 1993 gegründet. Wir hatten damals einen Programmierer im Club, der ein recht gutes Spiel entwickelt hatte, jedoch mit der Grafik ziemlich knauserig war. Nunja, keine Softwarefirma sah seinerzeit auf Spielspaß und Inhalt des Spieles, sondern lediglich auf Grafiken. Also entschlossen wir uns, das Spiel selbst auf dem Markt zu bringen – und wie die Verkaufszahlen bestätigten, war das der richtige Weg! Außerdem waren uns die meisten damals existierenden Softwarefirmen ziemlich unsympathisch. Wie man sieht, haben sich genau diese Firmen alle mehr oder weniger unfreundlich vom Amiga verabschiedet.

AMIGA-Magazin: Welche Art von Software bieten Sie an?

Magerl: Derzeit sind von uns die Produkte »Jaktar«, »Marblelous«, »Magic Island«, »Kargon«, »Testament«, »Fly-in' High«, »Datenbench«, »Videotitler« und einige andere auf dem Markt. Außerdem ha-

ben wir noch etliche Überraschungen für den User parat...

AMIGA-Magazin: Haben Sie festangestellte Entwickler oder vertreiben Sie auch Software von freien Programmierern?

Magerl: Verschieden. Wir vertreiben nicht nur Software von Clubmitgliedern sondern auch von Leuten, die nicht unserem Club angehören. In der Zeit verhandeln wir z.B. mit mehreren Entwicklern wegen der Vertriebsrechte ihrer Programme und haben vor kurzem drei eigene Spiele-Projekte gestartet.

AMIGA-Magazin: Welche Projekte sind das?

Magerl: Bitte haben Sie Verständnis, daß wir darüber noch nichts Konkretes darüber sagen möchten, nur soviel: Es steht dieses Jahr noch einiges an und auch für 1998 befinden sich weit mehr als zehn Projekte in der Planungsphase. In den nächsten Wochen wird es ein neues Update unserer Datenbank »Datenbench« geben, außerdem werden noch einige Spiele erscheinen.

AMIGA-Magazin: Ist es schwierig, die richtigen Leute für die zahlreichen Projekte zu finden?

Magerl: Ja. Wir haben noch sehr viele Spielekonzepte, die sich momentan einfach nicht umsetzen lassen, weil alle unsere Leute mit anderen Projekten beschäftigt sind. Falls hier also jemand diese Zeilen liest und in dem ein verborgenes Grafik-, Musik- oder Programmiergenie schlummert, sollte er

sich schleunigst bei uns melden. Ebenso suchen wir fertige Programme zum Vertrieb!

AMIGA-Magazin: Wo kann man Ihre Software kaufen? Sind Sie mit dem Umsatz zufrieden?

Magerl: Erhältlich sind unsere Programme im gutsortierten Amiga-Fachhandel und natürlich auch direkt bei uns. Wir können uns über unsere Verkaufszahlen nicht beschweren; es sieht also so aus, als würden unsere Produkte irgendwie Anklang bei den Amiga-Usern finden... Wir bekommen auch jede Menge Briefe und E-Mails, können jedoch nicht alle beantworten.

AMIGA-Magazin: Vom hauseigenen Diskettenmagazin »No Cover« ist ja mittlerweile schon die 40te (!) Ausgabe erschienen. Erzählen Sie uns etwas über die Entstehungsgeschichte des Magazins!

Magerl: Eigentlich wollten wir mit einem Amiga-User zusammenarbeiten, der ein eigenes Magazin gründen wollte, das »No Limit«. Das klappte auch wunderbar und die erste Ausgabe sah wirklich sehr gut aus.

Leider war nach einem halben Jahr noch immer keine zweite Ausgabe des Magazins entstanden (es ist übrigens nie wieder eine erschienen) – und das hat es mir total verleidet, sich noch einmal auf User zu verlassen, die eigentlich nichts mit dem Club zu tun haben. Also haben wir innerhalb von zwei Wochen ein komplett neues Magazin, »No Cover« auf die Beine gestellt. Die ersten Ausgaben erschienen nur auf einer Diskette und auch

nur alle sechs Wochen. Sehr schnell beteiligten sich aber sehr viele Clubmitglieder an dem Magazin – jetzt können wir es monatlich auf zwei Disketten herausbringen. Mittlerweile ließe sich das Magazin auf satte vier Disketten ausdehnen, ohne Sponsor ist das aber nicht möglich.

AMIGA-Magazin: Sie verdienen also praktisch nichts an der »No Cover«?

Magerl: So kann man das nicht sehen. Wir verdienen eine Kleinigkeit, sofern man nicht die Zeit zum Diskettenkopieren und Zusammenstellen der monatlich über 140 Artikel mit einbezieht. Würden wir knallhart kalkulieren, wäre die »No Cover« für uns finanziell nicht mehr tragbar.

AMIGA-Magazin: Mit was für Rechnern wird bei Ihnen gearbeitet? Sicher ein Amiga, oder?

Magerl: Hier in den Clubräumen steht ein 4000T040 (16 MByte RAM, 5 GByte HD, Cybervision, CD). Als Mailboxrechner benutzen wir einen Amiga 2000/030 (17 MByte RAM, 2 GByte HD).

Außerdem haben wir noch zwei Amiga 2000 und einen Amiga 4000. Diverse Modems, ISDN-Karten, Grafikkarten, Drucker, Controller usw. stehen uns natürlich ebenfalls zur Verfügung.

AMIGA-Magazin: Wie kann man Sie am besten erreichen?

Magerl: Beispielsweise per Telefon (08642/899953) oder per Fax (08642/895004). Man kann aber auch eine E-Mail an »Andreas@Highvolt.gun.de« schicken oder sich direkt in unsere Mailbox einwählen. (BBS-Modem: 08642/598919 oder 895003, BBS-ISDN: 08642/899952 oder 899954). Auf dem Postweg sind wir

natürlich auch erreichbar: APC&TCP, Dorfstraße 17, 83236 Übersee.

Seit kurzem bieten wir auch einen Newsservice an. Einfach eine Mail mit dem Betreff SUBSCRIBE NEWS an »System@Highvolt.gun.de« schicken. Dann wird man in den kostenlosen Informationsdienst aufgenommen. Die aktuellen News und Infos bekommt man dann per E-Mail. Um seinen Eintrag zu löschen, einfach nochmals eine E-Mail an dieselbe Adresse, jedoch diesmal als Betreff UNSUBSCRIBE NEWS angeben.

AMIGA-Magazin: Plaudern Sie zum Abschluß doch noch ein wenig aus der privaten Ecke...

Magerl: Also – in die Welt gesetzt wurde ich am 23.2.1971 und als Hobby könnte man wohl meinen Hund bezeichnen. Für andere

Hobbys bleibt da momentan leider keine Zeit. Eine Lieblingsmusikrichtung habe ich im Grunde nicht, Hauptsache Rock! Techno kann ich nicht ausstehen. Wenn's um Filme geht, bin ich ein absoluter Trekkie und Akte-X-Fan...

AMIGA-Magazin: Möchten Sie unseren Lesern zum Abschluß noch etwas zur Zukunft des Amiga sagen?

Magerl: Der Amiga-User ist einer der treuesten und aktivsten User, die es gibt. Wäre dies nicht der Fall, gäbe es den Amiga nicht mehr. Allerdings sollten sich manche vielleicht mal das ewige Nörgeln abgewöhnen, das besonders in diversen Netzen extrem schlimm ist!

AMIGA-Magazin: Vielen Dank für das ausführliche Interview und noch viel Erfolg für die Zukunft!

Jubiläumspreisrätsel

Beim APC&TCP hat man sich kurzerhand entschlossen, das Jubiläum mit einem Preisrätsel zu feiern und prompt Preise im Gesamtwert von über 1500 Mark zur Verfügung gestellt. Zu gewinnen gibt es:

- » 3 x »Kargon«
- » 3 x »Marblelous«
- » 3 x »Testament«
- » 3 x »Flyin' High CD-Version«
- » 3 x APC&TCP-CD-Volume 1
- » 3 x APC&TCP-CD-Volume 2
- » 3 x APC&TCP-CD-Volume 3
- » 3 x »Databench«
- » 3 x »VideoTitler«
- » 3 x »NewPLZ«

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie folgende Frage richtig beantworten:

Was bedeutet die Abkürzung »APC&TCP«?

Ihre (hoffentlich richtige) Antwort schicken Sie bis spätestens zum 31.07.97 an:



MagnaMedia Verlag AG
AMIGA-Magazin
Stichwort: APC&TCP
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar b. München

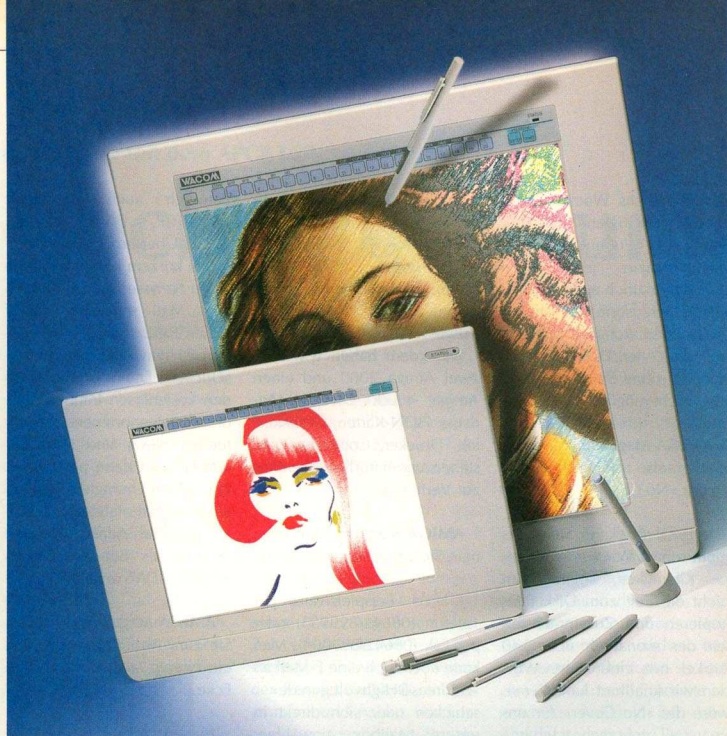
Nicht mitmachen dürfen Mitarbeiter von Magna Media und APC&TCP, sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der führende Grafikpad-Hersteller Wacom hat nicht nur das »ArtPad« im Programm – wer mehr Platz braucht, muß nur tiefer in die Tasche greifen und bekommt auch Tablets in den Größen A5 und A4. Wir haben untersucht, ob diese Modelle mit dem Amiga harmonieren.

■ von Jörn-Erik Burkert

Eingaben per Grafiktablets werden über den seriellen Port zum Amiga weitergegeben. Ein Treiber wertet Koordinaten, die Druckstärke und die Stiftneigung aus und gibt sie an das benutzte Programm per definierten Amiga-Port weiter.

Dieser spezielle Treiber für die Pads kommt von Haage&Partner. Er arbeitet unabhängig vom verwendeten Programm und so läßt sich der Pen in jeder Applikation als Eingabegerät verwenden. Nutzer des 24-Bit-Malprogramms TVPaint brauchen diesen Treiber nicht, da das Malprogramm von Haus aus einen internen Treiber eingebaut hat. Nachteil: die modernen Features der Wacom-Stifte werden nicht ausgenutzt – die Radierfunktion des Stiftdes kommt z.B. nicht zum Einsatz oder die Stiftneigung wird nicht ausgewertet.



■ Eingabegeräte: WACOM-Grafiktablets

Staffelei digital

■ Installation und Betrieb

Das Pad wird mit der seriellen Schnittstelle verbunden – ein Adapter für die Schnittstelle liegt den Geräten bei. Dann muß man nur noch den

Treiber von der Diskette starten und das Pad arbeitet. Damit die Sache aber richtig funktioniert, muß in den Preferences für die serielle Schnittstelle die Einstellung für Handshaking auf OFF stehen.

Alle Einstellungen für das benutzte Pad, werden per Tooltype-Eintragung oder externe AREXX-Datei realisiert.

Das mitgelieferte Handbuch ist umfangreich und beschreibt alle Einstellungen und Befehle. Beispiele helfen bei den Einstellungen. Programmierer finden reichlich Unterlagen, um die Features des Treibers richtig zu nutzen.

Das geplante Frontend für diese Einstellungen lag uns bis Redaktionsschluß leider noch nicht vor. Gerade für Otto-

Wacom-Pads und Amiga

Programm-Kompatibilität

Programm	Artpad2	UltraPad A5	UltraPad A4
ArtEffect 2.0 ¹⁾	✓	✓	✓
TV Paint X.X	✓	✓	✓
ImageFX 2.6 ¹⁾	✓	✓	✓
Photogenics ¹⁾	✓	✓	✓

Spezialstife für Wacom-Pads

Bezeichnung	Typ
UltraPen (UP-501)	Bleistift
UltraPen (UP-401)	Kugelschreiber
UltraPen (UP-421)	Pinsel

¹⁾ mit Haage&Partner-Treiber

AMIGA TEST 7/97

Ultra-Pad A4

90% sehr gut

27	PREIS/LEISTUNG	30
7	DOKUMENTATION	10
18	BEDIENUNG	20
8	ERLERNBARKEIT	10
29	LEISTUNG	30

Drucksensivität sehr gut

Radierfunktion wird nicht unterstützt; beansprucht sehr viel Platz

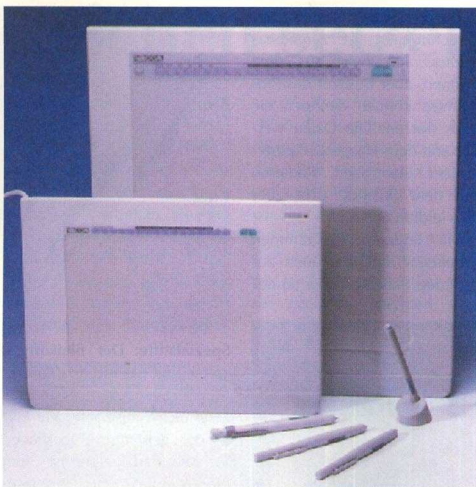
Preis: 890
Anbieter: Haage & Partner Computer GmbH,
Mainzer Str. 10a, 61191 Rosbach v.d.H.,
Tel. 0 60 07 93 00 50, Fax 0 60 07 75 43,
WWW: <http://www.haage-partner.com>

Normalverbraucher wäre so ein Programm sehr hilfreich, denn die Anpassung der Screengröße auf die Pad-Abmessungen per Hand geht auf die Nerven.

■ Welche Pad-Größe?

Das Artpad in A6 erscheint vielen Usern zu klein, aber gerade auf einem kleinen Schreibtisch zu Haus reicht es vollkommen aus.

Die beiden Geräte der UltraPad-Serie in A5 und A4 bieten nicht nur die größere Arbeitsfläche, sondern sie arbeiten auch genauer als das kleine Modell. Die Stiftbewegungen und die Drucksensitivität sind viel feiner und die Arbeit macht schnell mehr Spaß. Das zeigt sich gerade beim Freihandzeichnen und beim Ein-



Größenvergleich: Das A4-Pad ist deutlich größer als das Modell in A5 – beide Pads übertragen die Stiftbewegungen sehr gut



TVPaint: unterstützt die Pads mit eigenen integrierten Treibern – leider wird die Radierfunktion nicht ausgewertet

satz der Sprühdose. Ein weiterer Vorteil der beiden Ultra-Pads: die Plastik-Folie über der Malfläche – man kann einfach Vorlagen darunterklemmen. Die sind schnell nachgezeichnet.

Die Wahl zwischen Art- und UltraPad, entscheidet nicht nur der Preis. Wer oft mit einem Grafik-Tablett arbeitet, sollte zu einem Ultra-Pad greifen. Für gelegentlichen Einsatz reicht das ArtPad aus. Die A5-Variante ist ein

guter Kompromiß, denn das A4-Modell ist sehr groß und benötigt sehr viel Platz auf dem Schreibtisch.

■ Die Spezialstifte

Der mitgelieferte Stift für die Pads, hat Gesellschaft bekommen. Drei spezielle Versionen wurden im letzten Jahr durch Wacom auf den Markt gebracht:

- Bleistift
- Kugelschreiber
- Pinsel

Bleistift und Kugelschreiber haben eine entsprechende Mine implementiert. Einfach Papier auf das Pad legen und die Zeichnung wird automatisch beim Erstellen an den Computer übertragen. Man spart sich so die Extra-Skizze und das Übertragen vom Papier. Der Stift mit der Pinsel-Option simuliert nur das Werkzeug und hat keinen richtigen Pinsel an der Stiftspitze eingebaut. Leider werden alle drei Stifte momentan noch nicht richtig von der Treibersoftware für den Amiga unterstützt. Sie arbeiten zwar tadellos, aber einen Unterschied gegenüber dem Standardmodell kann man nicht erkennen. Die Extra-Kosten für einen solchen Stift, rentieren sich erst, wenn die Software darauf angepaßt ist. Alle drei Modelle kosten 200 Mark – Ersatzminen für Kugelschreiber und Bleistift werden mitgeliefert.

■ Die Tablett und Amiga-Software

Wie schon erwähnt arbeitet TVPaint ohne den Treiber von Haage&Partner mit den Pads

zusammen. Einfach beim Start im Menü das richtige Modell auswählen. Alle Funktionen des Programms lassen sich dann nutzen – einzige Ausnahme ist der Radiergummi.

ArtEffect harmonisiert mit den Pads ohne Probleme. Wer Version 1.0 besitzt, muß aber upgraden – Version 1.5 findet man auf der Treiber-Diskette. Man muß sie aber registrieren lassen. Einen kleinen Schönheitsfehler hat ArtEffect – beim Radieren mit dem Stiftende, werden die Daten einfach mit der Hintergrundfarbe überpinselt. Setzt man das Radiergummi-Werkzeug von ArtEffect ein, wird jedoch sauber radiert. Dieser Bug ist echt ärgerlich, denn wozu erkennt der Treiber das Stiftende mit dem Radiergummi. Ein gutes hat der Fehler dennoch – er läßt das Radieren in der Alpha-Maske (Stencil) von »Art Effect 2.0« zu (s. Test in dieser Ausgabe auf S. 26/27).

Die Ebenen in Version 2.0 von ArtEffect unterstützen die Arbeit sehr gut – man arbeitet wie bei TVPaint per Leuchttisch und kann neue Grafik über vorhandene drüberlegen.

AMIGA TEST 7/97

Ultra-Pad A5

91% sehr gut

PREIS/LEISTUNG	30
DOKUMENTATION	10
BEDIENUNG	20
ERLEBNBARKEIT	10
LEISTUNG	30

+ Drucksensitivität sehr gut; gutes Preis-Leistungsverhältnis

- Radierfunktion wird nicht unterstützt

Preis: 630 Mark.
Anbieter: Haage & Partner Computer GmbH,
Mainzer Str. 10a, 61191 Korbach v.d.H.,
Tel.: 0 60 07 93 00 50, Fax: 0 60 07 75 43,
[WWW: http://www.haage-partner.com](http://www.haage-partner.com)

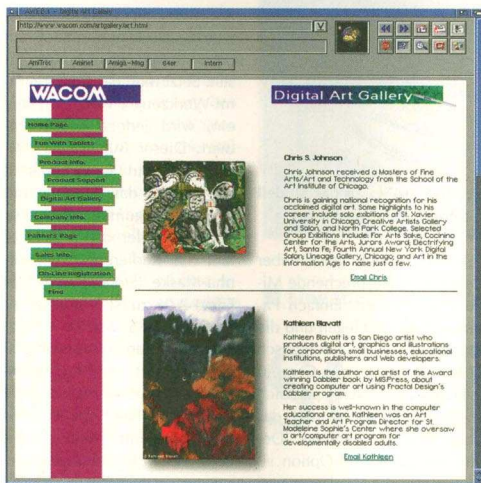
ImageFX akzeptierte das Tablet ohne Murren. Das Malen und Skizzieren funktionierte hervorragend. Da das Programm mehr auf Image-Processing und Composing ausgelegt ist, kommt das Pad beim reinen Zeichnen nicht so zum Tragen. Gerade fehlende Ebenen macht die Arbeit für Freihandkünstler etwas schwieriger. Die Radierfunktion wird nicht unterstützt.

Dank der ViScorp-Versprechungen ist Almatheas Photogenics zwar aus dem Rennen, aber Besitzer des Programms können dennoch die Pads nutzen. Die Daten werden mit dem Haage & Partner-Treiber übertragen. Radieren mit dem Stifende geht aber hier leider auch nicht.

Mit anderen Programmen arbeiteten die Pads auch zusammen – dienten aber da nur



Spezialstifte: Der Bleistift, Kugelschreiber, simulierte Pinselspitze und das mit den Pads gelieferte Standardmodell (v.l.)



Web-Galerie: Auf dem Server von Wacom werden die Meisterwerke von Pad-Künstlern ausgestellt

a simpler Mausersatz. Mit Hilfe der geplanten Oberfläche für den Pad-Treiber ist auch ein Template-Editor vorgesehen. Mit Hilfe dieses Tools sollen sich Bereiche der Pads für Funktionen definieren lassen. Im Handbuch zu den UltraPads sind entsprechende Informationen für Programmierer vorhanden. Das Einbinden der Pads in eigene Anwendungen wird so vereinfacht.

Fazit: Beide Ultra-Pads funktionieren, wie schon das ArtPad, mit dem Amiga ohne Probleme und die Arbeit wird zum Vergnügen. Dennoch muß man einige Einschränkungen hinnehmen – z.B.

wird die Radierfunktion nicht immer unterstützt. Die Abtastrqualität des A4- und A5-Modells unterscheiden sich nicht – bei der Wahl der Größe, spielt der Geldbeutel und nicht zuletzt die Größe der Schreibplatte eine Rolle.

Die Spezial-Stifte nutzen dem Amiga-User sehr wenig – die Software erkennt die Stifte nicht. Wer sich den Luxus trotzdem gönnen will, muß bei einem Preis von 200 Mark tief in die Tasche greifen. ■

Informationen: WACOM Computer GmbH, Hellersbergstraße 4, 41460 Neuss, Tel: (0 221 31) 12 39-0, Fax: (0 21 31) 10 17 60, WWW: <http://www.wacom.com/>

Literatur: "Stift und Radiergummi", AMIGA-Magazin 2/97, S. 84

HERMANN DER USER

©Karl Bihlmeier



Sie wollen Videos betiteln oder mit schönen Schriften Ihre Web-Seiten aufpeppen? Dann fehlen Ihnen wahrscheinlich die passenden Zeichensätze. FontMachine 2.0 verspricht, im Handumdrehen schicke Zeichen zu erzeugen. Wir haben das Programm getestet.

■ von Edgar Conrad

Der Amiga hat als Video-Computer viele Vorteile, die ihm bisher seinen Stammplatz in Videostudios und bei der Videobetitelung zu Haus haben. Ein Problem ist jedoch, schöne, farblich angepaßte und vor allem nicht langweilige Zeichensätze zu finden. Bisher gab es fast nur die »KaraFonts« und Zeichensätze aus dem Haus Cloanto.

Selbst Schriften von Grund auf neu zu gestalten, würde die meisten Benutzer sicher überfordern, »FontMachine 2.0« bietet die Möglichkeit, bestehende zweifarbige Fonts zu laden, sie mit allerlei Effekten zu versehen und anschließend als Amiga-Color-Fonts zu speichern.

Als Effekte gibt es: »Emboss« zum Abrunden der Buchstabenkanten und zum Wölben der Zeichenmitten

»Bevel« zum Hinzufügen von hellen und dunklen Kanten in frei wählbaren Farben.

»3D« zum Erzeugen von dreidimensionalen Buchstaben »Schatten« zum Hinzufügen eines Schattens in beliebiger Farbe »Anti-Aliasing« zum Glätten von Kanten »Outline« zum Hinzufügen eines Rahmens um jeden Buchstaben.

Als besonderes Bonbon kann man sowohl die Buchstabenfläche als auch die mit

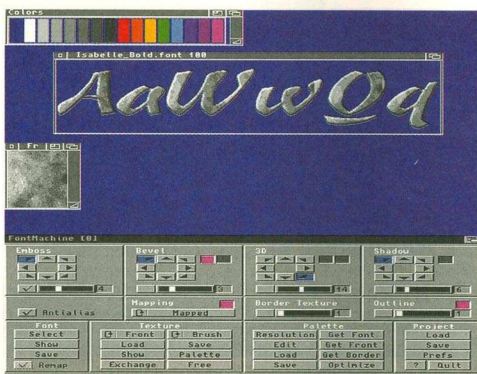
■ Grafik: Fontmachine 2.0

Zeichen setzen

dem Programm hinzugefügten Ränder mit einer Textur versehen. Besteht etwa die Textur aus einem Farbverlauf, erhalten alle Buchstaben den Farbverlauf. Nimmt man Marmor als Textur, entstehen Zeichen wie aus Carrara-Stein.

Die Bedienung erfolgt über zwei Bildschirme, von denen der erste stets heruntergezo-

Außerdem hat die FontMachine die Eigenheit, alle Zeichen vor der Bearbeitung auf die halbe Höhe zu stauchen und anschließend in der Höhe wieder zu verdoppeln. Dadurch werden sie zwar gröber, sind aber für Video mit Interlace-Darstellung wesentlich besser geeignet. Nachteil: Auf Web-Seiten eingesetzt, sehen



Im Einsatz: Nach nur 30 Sekunden ist aus einem langweiligen Schwarzweiß-Zeichensatz ein netter Font entstanden

gen vor dem zweiten erscheint. Sowohl das Handbuch als auch die Bedienoberfläche sind in Englisch. Der Umgang mit dem Programm ist einfach und hinterließ im Test einen sehr positiven Eindruck. Es gab keine Abstürze und Fehlfunktionen (es geht also doch!).

Unglücklich ist aber die Beschränkung auf ECS/OCS-Rechnern, (die keine AA-Chips eingebaut haben), nur Fonts mit maximal 32 Farben entwerfen zu dürfen – auch mit eingebauter Grafikkarte. Für Amiga-4000- oder -1200-Besitzer gibt es keine Beschränkung: Farbzeichensätze dürfen dann bis zu 256 Farben besitzen; mehr erlaubt das AmigaOS sowieso nicht.

die Buchstaben unnötig groß aus, da auch vereinzelt Pixel bei Rundungen verdoppelt werden. Leider läßt sich dieses »Feature« nicht abschalten.

Davon abgesehen, sind selbst 2-Minuten-Kompositionen erstaunlich ansehnlich. Ein paar Klicks, eine Palette und eine Textur ausgewählt, und schon sieht eine vorher langweilige CGTimes/60 richtig gut aus. Da die FontMachine alle Zeichensätze akzeptiert, die das AmigaOS lesen kann, gibt es Schriften in Hülle und Fülle, um sie aufzupeppen.

Um nicht umständlich nach schönen Paletten und Texturen suchen zu müssen, liefert der Distributer Casablanca über 50 Grafiken gleich mit. Etwa 20 für Video-Betitelung

gut geeignete Zeichensätze wandern bei der Installation ebenfalls auf die Festplatte.

Wer einige Arbeit in das Design von Farbpalette und Texture gesteckt hat, kann die Einstellungen als Projekt speichern und jederzeit wieder laden. Nach dem Laden läßt sich der Zeichensatz wechseln – dabei bleiben alle anderen Einstellungen erhalten.

Eine AReXX-Schnittstelle gestattet sogar, den Zugriff auf alle Programmfunktionen. Einziger kleiner Wermutstropfen: Die FontMachine hat einen Kopierschutz. Beim Start (auch von Festplatte) muß die Programmdiskette kurz in einem Diskettenlaufwerk liegen.

Fazit: FontMachine ist einzigartig in seiner Funktion, läuft sicher und erlaubt die schnelle Gestaltung von ansehnlichen Zeichensätzen. Wenn noch die unnötige Einschränkung auf ESC/OCS-Amigas behoben wird und sich die Video-Verdoppelung abschalten läßt, ist das Programm auch fürs Web-Design hervorragend geeignet. Seinen Preis von knapp 100 Mark ist es aber allemal wert. lb

AMIGA TEST 7/197

FontMachine 2.0

81% gut

PREIS/LEISTUNG	30
DOKUMENTATION	10
BEDIENUNG	20
ERLERNBARKEIT	10
LEISTUNG	30

+ gute Ergebnisse; nahezu fehlerfrei; akzeptiert jeden Font

- nur 32 Farben auf alten Amigas; Videoverdoppelung nicht abschaltbar

Preis: ca. 100 Mark
 Anbieter: Casablanca Multimedia,
 Wiemelhauser Str. 247a, 44799 Bochum,
 Tel. (02 34) 7 20 35, Fax (02 34) 7 20 60

Nach dem Achtungserfolg der Version 1.1 im letzten Jahr wurde intensiv an »ArtEffect« gearbeitet. Es sind noch mehr Funktionen hinzugekommen. Ob Art Effect im zweiten Anlauf auch hält, was die Werbung verspricht, haben wir in unserem Praxistest untersucht.

■ von Jörn-Erik Burkert

Auf den ersten Blick hat sich bei Art-Effect eigentlich nicht viel verändert, denn nach dem Start sieht man auf die gewohnte Werkzeugleiste. Doch beim genaueren Hinsehen werden die neuen Funktionen schnell sichtbar.

Bevor man aber mit dem Arbeiten beginnt, sollte man per Konfigurations-Menü erst einmal ArtEffect auf das eigene Computers-System maßschneidern. Grafikkarten-Besitzer können hier den gewünschten Mode einstellen. Da Bildbearbeitung sehr speicherintensiv ist, hat ArtEffect eine virtuelle Speicherverwaltung. Sie dient für die UNDO-Funktion und zum Handling der Ebenen. Beide Features nutzen den virtuellen Speicher – Power-User mit viel Hauptspeicher sind hier benachteiligt. Einziger Ausweg: Das Swap-File wird in die RAM-Disk gepackt – ganz nach dem Motto »Warum einfach, wenn's auch umständlich geht«.

■ Die Zeichenwerkzeuge

Die Palette der Zeichen- und Arbeits-Tools kann sich sehen lassen. Kombinationen mit den verschiedenen Operatoren (z.B. Weichzeichnen, Abdunkeln oder Maskieren) sind fast immer möglich – das macht ArtEffect flexibel. Leider gibt es gerade bei den Werkzeugen in Kombination mit einigen Operatoren einige verwir-

■ Grafiksoftware: Art Effect 2.0

Auf ein Neues!

rende Details. So z.B. beim »Darken«: wenn als Vordergrundfarbe ein heller Ton gewählt ist, wird scheinbar nicht abgedunkelt. Man sitzt vor dem Bildschirm und vermutet zunächst einen Programmfehler. Erst, wenn man auf Schwarz oder einen dunklen Ton wechselt, arbeitet das Werkzeug. Man kann zwar ar-

net den Pinsel nicht benutzen kann, ist absolut unverständlich. Das zweite Manko: man kann überflüssige Teile nicht wieder aus der Maske herausradieren. Einziger Ausweg: den Stencil invertieren, die überflüssigen Teile quasi »wegmalen« und die Maske wieder umkehren. Das ist zwar nicht sehr elegant – aber es funk-

tion einen kleinen Bug hat. Statt Teile der Zeichnung zu entfernen, wird beim Einsatz des Stiftdes die Hintergrundfarbe eingesetzt (s. »Staffelei digital« S. 22 in diesem Heft). Steht die Hintergrundfarbe auf »Weiß«, wird diese beim Einsatz des Stiftdes auf den Alpha-Kanal übertragen und so »radiert«. Der Stencil läßt sich ein- und ausblenden, was bei sehr großen Bildern sehr lang dauert. Leider kann man ihn nicht einfach deaktivieren – es existiert nur eine Funktion, um ihn wieder zu entfernen. Über den Umweg des Stencil-Speicherns, Entfernen und wieder Laden, kann man die Maske deaktivieren – sehr umständlich. ArtEffect speichert und lädt den Alpha-Kanal in einem eigenen Format. Über die Option »Open Paper«, lassen sich aber auch Daten in den Alpha-Kanal importieren. Bei Schwarz-Weiß- oder Graustufen-Bildern werden die Daten direkt übernommen – bei Farbbildern wertet ArtEffect den Rotanteil aus. Leider läßt sich die Maske nicht exportieren, was das Lade- bzw. Speicher-Funktion für die Maske eigentlich überflüssig gemacht hätte.

Der Alpha-Kanal bezieht sich auf alle angelegte Ebenen gleichzeitig – schade, denn separate

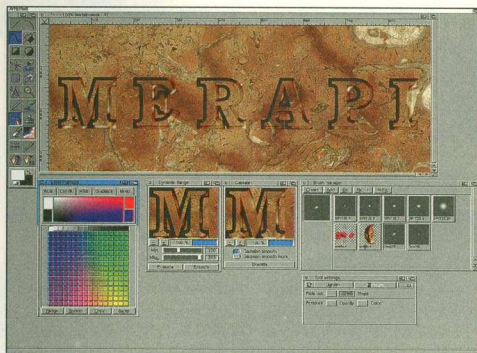


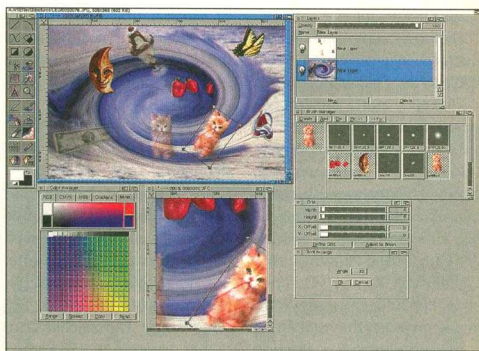
Image-Prozessing: Bildmanipulationen sind dank der reichlich vorhandenen Filter mit ArtEffect ebenfalls möglich

gumentieren, daß dieses Konzept mehr Spielraum beim Arbeiten bietet – aber ein einfacher Regler für die Stärke der Operation hätte hier sicher ausgereicht, da die Maske eh nur acht Bit tief ist. Dieses Verwirrspiel tritt auch beim »Lighten« und beim Bearbeiten mit dem »Stencil« auf.

■ Der Alpha-Kanal

Ganz im Gegensatz zur alten ArtEffect-Version, ist die Arbeit mit der Maske (Stencil) nun besser gelöst. Die Transparenz des Alpha-Kanals wird nun in vollen acht Bit auf dem Schirm gezeigt und man kann die Maske jetzt auch ordentlich bearbeiten. ArtEffect stellt fast alle Werkzeuge zum Erzeugen der Maske zur Verfügung – warum man ausgerech-

nert. Eine andere Möglichkeit: der Radiergummi eines Wacom-Grafiktablets funktioniert bei der Maske hervorragend. Das aber nur, weil diese Funk-



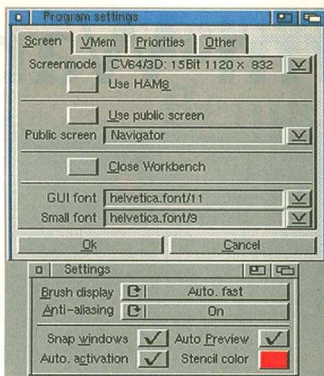
Komposition: Das Kombinieren von Bildern ist mit ArtEffect mit Hilfe von Ebenen, Pinseln und Maske kein Problem

Masken hätten die Arbeit noch flexibler gemacht. Diese Feature und vielleicht ein Puffer zum Parken Daten stehen auf dem Wunschzettel für die nächste ArtEffect-Version.

■ Pinsel und Ebenen

Brushes (Pinsel) beherrscht ArtEffect nach wie vor. Im Brush-Manager kann man Bilder als Pinsel einfügen oder aus einem Brush ein Bild erzeugen. Das ist wichtig, denn einige Operationen (z.B. freies Rotieren) lassen sich nicht direkt auf Bilder anwenden. Auf den ersten Blick ein wenig absurd, doch die Manipulation von Pinseln ist sehr flexibel. Deshalb sieht man über dieses kleine Manko schnell hinweg. Wird ein Bild mit Stencil in einen Brush gewandelt, werden die Maskendaten mit übernommen. Das Einkleben der freigestellten Objekte funktioniert perfekt – der Alpha-Kanal des Ziels wird bei dieser Operation ebenfalls beachtet.

Eine der wichtigsten Neuerungen sind die Ebenen. Zwar lassen sich maximal nur drei Layers anlegen, aber das reicht



Voreinstellungen: Vor der Arbeit heißt es, ArtEffect ans System anpassen

■ Filter und Plugins

In der ausgelieferten Version hat ArtEffect schon zahlreiche Filter on Board. Für den täglichen Gebrauch reichen diese voll aus – wer etwas mehr spielen will, kann noch zusätzliche Pakete erwerben. Im Moment existieren zwei Extra-Packs, die über die PlugIn-Schnittstelle mit dem Programm kommunizieren.

Die »Power Effects« kosten je 69 Mark und werden dem-

fect erweitern. Dann liest das Tool auch PhotoCD-Bilder und zahlreiche Formate von anderen Plattformen. Das Laden und Speichern von Bildern in der Basis-Version funktioniert bis auf einige Probleme mit exotischen TIF-Formaten ohne Klage.

■ In der Praxis

Das Arbeiten mit ArtEffect ist dank des einfach

zu überschaubaren Bedienungs-Interface ein Kinderspiel. Hier hat das Programm einen ganz klaren Vorteil gegenüber Mitbewerbern (z.B. »ImageFX«). Leider trübte die Absturzfreudigkeit des Programms den Test. Bei der Bearbeitung sehr großer Bilder verabschiedet sich das Programm sehr oft, ohne vorherige Warnung. Bei Rechnern mit 20 bzw. 32 MByte konnte das Programm Bilder mit 500 x 500 Pixeln einfach in der Größe nicht verdoppeln – zu wenig Speicher! Gerade User, die für anspruchsvolle DTP-Arbeiten ArtEffect nutzen wollen, werden an den Rand des Wahnsinns getrieben – größerer virtueller Speicher hilft auch hier nicht! Es ist schon klar, daß man bei 8 Mbyte Hauptspeicher keine 30-MByte-Grafiken verarbeiten kann, aber wenn das Programm schon bei den genannten Größen schlapp macht, dann ist da etwas faul.

Genauso ärgerlich – bei einigen Operationen läßt sich der letzte Arbeitsschritt nicht per UNDO rückgängig machen. Das tritt bei verschiedenen Filtern oder beim Ändern der Bildgröße auf.

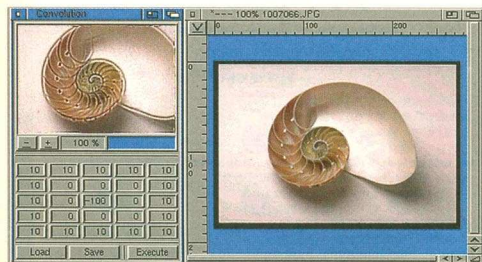
Fazit: ArtEffect in Version 2.0 ist ein gelungenes Bild-Be-

arbeitungs- und Mal-Programm. Die groben Kanten des Vorgängers wurden entfernt. Nun gilt es, der ganzen Sache Feinschliff zu verpassen. Gerade einige Details sind verbesserungswürdig und sollten erweitert werden. Das Bedienungs-Interface ist gelungen und leicht durchschaubar. Das umfangreiche Handbuch hilft beim Einstieg und erklärt die Funktionen sehr gut.

Was den an sich sehr guten Eindruck mächtig trübt, ist die Tatsache, daß das Programm einfach nicht stabil läuft. Abstürze bei Speicherplatz-Mangel oder komplizierten Operationen sind einfach ärgerlich.

Positiv für Haage&Partner: bei Fragen hatte man in kürzester Zeit eine Hilfe parat. Wenn der ArtEffect-Käufer ebenfalls so schnelle Reaktion erfährt, kann man das nur als positiven Indikator für den Support ansehen – unser Kompliment!

Insgesamt schlidert ArtEffect 2.0 am »Sehr gut« knapp vorbei. Wenn diese Fehler beseitigt sind, werden wir auf jeden Fall im Magazin darüber berichten.



Vorschau: Die Anzeige der Filter-Effekte ist sehr schnell – besonders gut, wenn man ein wenig experimentiert

in der Praxis voll aus. Ebenen tauscht bzw. komponiert man per Drag'n'Drop. Auf Wunsch speichert ArtEffect ein Bild mit Ebenen komplett mit allen Daten. Freihand-Künstler werden die Ebenen schätzen lernen, denn die Gestaltung ist nun viel einfacher.

nächst um eine Version für PowerUp-Boards von phase 5 erweitert. Sobald Dual-Prozessor-Boards und Software verfügbar sind, werden wir beide Produkte einem Test unterziehen.

Per Superview-PlugIn kann der User die Lade- und Speicher-Möglichkeiten von ArtEf-

7/197

Art Effect 2.0

84% *gut*

PREIS/LEISTUNG	27	30
DOKUMENTATION	8	10
BEDIENUNG	15	20
ERLERNBARKEIT	8	10
LEISTUNG	26	30

leistungsfähige Werkzeuge; gelungene Bedienungsoberfläche; viele PlugIns verfügbar

Probleme mit großen Bildern; häufige Abstürze

Preis: 298 Mark
Anbieter: Haage & Partner Computer GmbH,
Mainzer Str. 10a, 61191 Rodbach v.d.H.,
Tel. (0 60 07) 93 00 50. Fax (0 60 07) 75 43.
www: [www: http://www.haage-partner.com](http://www.haage-partner.com)

Die Raytracer für den Amiga sind für ihren hohen Bedienungs-Komfort, gute Geschwindigkeit und die realistischen Bilder bekannt. Die Programmierer von »Eyelight« wollen mit »Tornado3D« noch einen draufsetzen. Hier einige Informationen zum potentiellen Raytracing-Highlight.

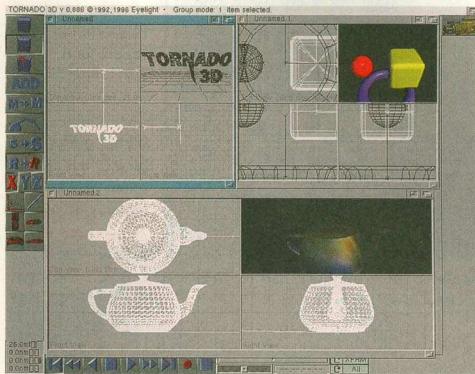
■ von Jörn-Erik Burkert

Wenn man die Ankündigungen von Eyelight über Tornado3D liest, dann ist man sofort verzückt. Echtzeit-Preview (wahlweise in den Modi »Solid«, »Gouraud« oder »Photo«) sollen das Arbeiten beim Modellieren zum Vergnügen machen. Dabei soll das Programm auch noch rasend schnell sein, da es für 68040- und 68060-Prozessoren optimiert ist.

Die Funktionen-Liste des neuen Programms liest sich gut und macht Hunger auf mehr. Modelling und Animation erfolgen per Spezial-Editor. Bei der Gestaltung komplexer Szenen, Animationen und Effekte unterstützt Tornado3D den User mit einem Partikel-

■ Preview: Tornado3D

Sturm-Warnung



Szenen-Editor: Komfortables Modellieren und Echtzeit-Darstellung zeichnen Tornado3D laut Eyelight aus

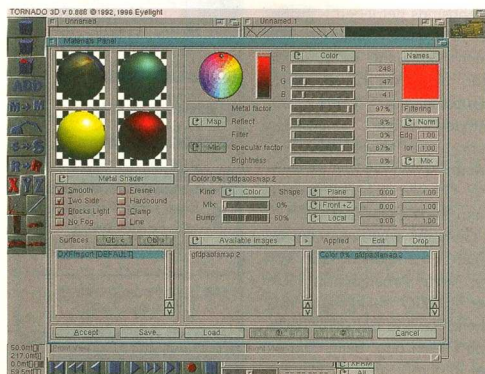
System, Metaballs, Nebel-Funktion und unterschiedlichen Lichtquellen.

Großen Wert haben die Entwickler von Eyelight auf die Bildschirm-Darstellung gelegt. Tornado3D arbeitet mit minimal 16 Farben auf dem Desktop und akzeptiert Farbtiefen bis 24-Bit (TrueColor). Bei 16 bzw. 64 Farben kommt ein spezieller Graustufen-Modus zum Einsatz. CyberGraphx wird ebenfalls akzeptiert und

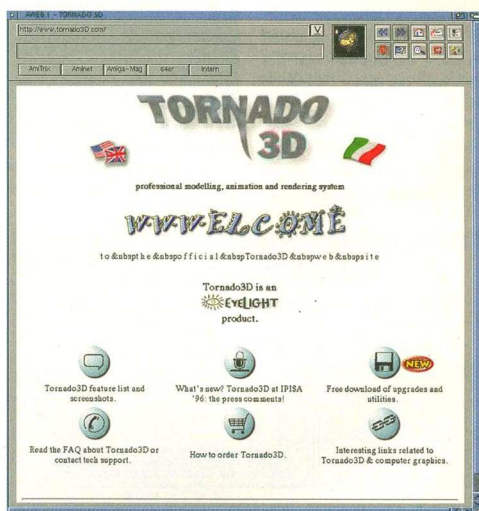
Werkzeuge und Funktionen zum Programm entwickeln bzw. vorhandene Tools an die Schnittstelle anpassen.

Die Software wird durch Haage & Partner (u.a. »ArtEffect« und »StormC«) im deutschsprachigen Raum vertrieben und soll ca. 400 Mark kosten – Veröffentlichungstermin: Spätsommer 1997.

Was das Programm kann, wird der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen – die Vorankündigungen machen auf jeden Fall Lust auf mehr. Dann muß Tornado3D aber beweisen, ob es Real3D, Cinema 4D und Co. das Was-



Material-Editor: Das Handling von Oberflächen und Texturen übernimmt in Tornado3D ein eigenständiger Programmteil



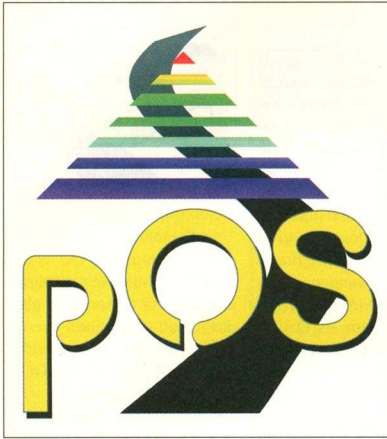
Tornado3D im Internet: ständig neue Informationen findet man im WWW auf den Eyelight-Seiten

unterstützt – hier wird das Doublebuffering des 24-Bit-Grafiksystems genutzt.

Eine Plugin-Schnittstelle von Tornado3D soll das Programm für weitere Entwicklungen offen halten. So können Drittanbieter ebenfalls zusätzliche

ser reichen kann und somit den Vorschußlobern gerecht wird. Wir sind schon gespannt und bleiben am Ball. ■

Information: Haage & Partner, Mainzerstraße 10A, 61191 Rosbach, Tel: (0 60 07) 93 00 50, Fax: (0 60 07) 75 43
WWW: <http://www.haage-partner.com>
Eylight, WWW: <http://www.tornado3d.com>



■ von Michael Christoph

Mit Kickstart 2.0 wurde beim Amiga die mächtige DOS-Funktion ReadArgs() eingeführt. Dadurch sollten alle Programme eine Standard-schnittstelle für den Programmstart erhalten. Ein vergleichbares Konzept kann pOS ebenfalls bieten – aber in erheblich erweiterter Funktionalität. Die Funktion »pOS_ReadDosArgs()« bekommt über Tags neben dem Template weitere Angaben für Hilfstexte (ARGTAG_HelpText) zu den Parametern und den Versionsstring (ARGTAG_PrgVerText). Über ARGTAG_VarName können Sie auch einen ENV-Variablenamen angeben, aus dem die Vorgaben ermittelt werden. Weitere Tags finden Sie in der Include-Datei »pDOS/ArgTags.h«.

Es lassen sich aber nicht nur Argumente übergeben, sondern über »pOS_WriteDosArgs()« die Argumente auch in eine Datei schreiben. Alle pOS-Preferences-Einsteller verwenden diese Möglichkeit. Die Argumente werden im lesbaren Format als ASCII-Text-Datei gespeichert (z.B. »ENV:sys/serial.prefs«). Dazu enthält die Datei eine Marke (Serial z.B. »#SerialDefPrefs«), nach der die Argumente inkl-

sive Keyword stehen. Abgeschlossen wird der Block mit dem Zeichen »#«.

Für unser Beispiel würde der ReadArgs-Befehl so aussehen:

```
struct pOS_DosArgs
*rdas=pOS_ReadDosArgs(gb_Prg
Template,args,sizeof(args)/
sizeof(ULONG),
    ARGTAG_PrgHeaderText,
gb_PrgHeader, /* kurze
Programm-Beschreibung */
    ARGTAG_HelpText,
gb_PrgHelpText, /* Hilfe-
Text zu den Parametern */
    ARGTAG_PrgVerText,
gb_PrgVersion, /* Versi-
ons-String */
    TAG_END);
```

Die eingesetzten Variablen haben folgendes Format bzw. Inhalt:

```
const CHAR *gb_PrgHelp-
Text="$(PUBSCREEN/K)Name
of the pubscreen we visi-
te";
const CHAR *gb_PrgHeader
=PROGNAME" - Example with
gadgets, menus, message-
handling";
const CHAR *gb_PrgVersion
="$VER: "PROGNAME" "VER-
SIONR" ("PROGDATE") ("COPY-
RIGHT")";
const CHAR *gb_PrgTempla-
te="PUBSCREEN/K";
enum { ARG_pubscreen,
ARG_MAX };
ULONG args[ARG_MAX]={ 0
};
```

Für die Hilfstexte gilt diese Syntax:

```
$H(keyword)hilfertext
```

Für jeden Parameter ist der Zusatz »\$H« zu definieren. Ein Zeilenvorschub am Ende

ist nicht notwendig, da pOS automatisch nach jeder Parameterhilfe die Zeile abschließt. Es ist natürlich möglich, mehrzeilige Texte mit »\n« zu trennen.

Den Hilfstext bekommen Sie, wenn Sie das Programm aus der Shellumgebung mit dem Argument »??« (z.B. »IntuiDemo_1 ??«) starten. Sind

der Anzahl der Template-Keywords übereinstimmt.

Wenn p.OS_ReadDosArgs() fehlschlägt (Returnwert NULL-Zeiger), müssen Sie keine Fehlerausgabe definieren, da dies bereits vom Betriebssystem erledigt wurde. Dadurch wird kein allgemeiner Fehler ausgeben, sondern genau gezeigt, welcher Parameter



Intuition mit dem neuen Betriebssystem pOS: Dieses Beispielprogramm finden Sie auf unserer nächsten Amiga-CD

mehrere Argumente vorhanden, können gezielte Informationen über »?? keyword« (z.B. »IntuiDemo_1 ?? PUBSCREEN«) abgefragt werden. Das Template können Sie ebenfalls erfragen, dann gibt man allerdings nur ein Fragezeichen an (z.B. »IntuiDemo_1 ?«).

Der Parameter »numresult« von p.OS_ReadDosArgs() bedeutet: per »sizeof(args)/sizeof(ULONG)« überlassen wir es dem Compiler, die korrekte Anzahl der ULONG-Platzhalter zu berechnen. In der pOS-Entwickler-Version wird eine Fehlermeldung ausgegeben, falls diese Angabe nicht mit

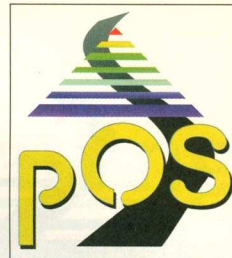
nicht korrekt war, bzw. welche Angaben evtl. fehlen.

Im Normalfall erhalten Sie einen Zeiger, den Sie am Programmende mit p.OS_DeleteDosArgs() wieder freigeben müssen.

Achtung: Anschließend dürfen Sie auf keine Variablen mehr zurückgreifen, da z.B. Multi-String-Arrays nicht mehr existieren. Während das Programm aber läuft, ist es erlaubt, das eigene ULONG-Array beliebig zu verändern.

pOS bietet die bekannten Templateargumente:

– /S für Schalter (ULONG = 0 oder != 0),



- /K für Strings mit anzugebendem Keyword (CHAR * = NULL oder String),
- /N für numerische Werte (ULONG * = NULL oder *=Zahlenwert).

Optional:

- /A für zwingend vorgeschriebene Argumente (kombinierbar mit /K /N /M oder al-leinstehend),

- /F für den Rest der Zeile (CHAR * = NULL oder String),
- /M für mehrfache Argumente (CHAR ** immer gesetzt, aber evtl. leere Liste; also mit einem NULL-Zeiger abgeschlossen).

Es ist auch möglich, nur das Keyword vorzugeben (z.B. »prompt PROMPT«).

Hierbei wird der erste String PROMPT (CHAR*) zugewiesen. Bei Bedarf sollte nur das erste Keyword ohne weitere Angaben definiert sein, da es sonst zu »unsicheren« Zuweisungen kommen kann. Besser ist, immer die Angabe mit Keyword (/K), wobei Abkürzungen die Eingabe erleichtern (z.B. »list MA=MultiAs-

sign/S«). Sie können dann wahlweise die Abkürzung (MA) oder das ganze Keyword (MultiAssign) angeben.

Unter pOS lassen sich Keywords beliebig groß und klein schreiben werden. Auch die Trennung mit zusätzlichen Leerzeichen ist möglich (z.B. »ARG1/S, Arg2/S, arg3/S«).

Eine genaue Beschreibung der Programmauswertung finden Sie in den Autodocs zu pDOS oder im Programmbeispiel »ReadArgsTest.c« aus dem Entwicklerpaket.

Nun wollen wir die benötigten Libraries per pOS_OpenLibrary() öffnen. Am Programmierende müssen wieder alle offenen Bibliotheken mit pOS_CloseLibrary() geschlossen werden. Der neue StormC-Compiler von Haage&Partner löst das komfortabel, da nur der Basiszeiger angegeben wird und das Öffnen/Schließen automatisch geschieht. Die Versionsnummer richtet sich momentan nach der aktuellen Revisionsnummer von p.OS (25).

pOS kann auch Devices als Libraries öffnen. Wer bereits einmal das timer.device verwendet hat, um die aktuelle Systemzeit zu ermitteln, weiß wieviel Aufwand an (unbenutzen) Device-IOs notwendig ist. Diese Möglichkeit bieten aber nicht alle Devices und es lassen sich nur die Library-Funktionen verwenden. Intuition, ebenso wie die Workbench, sind intern als Device aufgebaut (siehe Basiszeiger pOS_IntuiDevice). Als Programmierer können Sie aber einfach über pOS_OpenLibrary() das Device öffnen und benutzen. Für unser Programmbeispiel brauchen wir die pIntui-, pGraphics- und pUtility.library.

Weitere wichtige Libraries:
 ◊ struct pOS_pSLBase *gb_PS_LBase: »pSL.library« (für File/Font-Requester),
 ◊ struct pOS_LayerBase *gb_LayerBase: »pLayer.library« (für LowLevel-Grafik- und Clippingfunktionen),
 ◊ struct pOS_DataTypeBase *gb_DtTypeBase: »pDtTy-

pe.library« (für den Umgang mit Datatypes).

Alle geöffneten Libraries und Devices lassen sich über das Shell-Kommando »control« erfragen, wobei »LIBLIST« die Libraries und »DEVLIST« die Devices zeigt.

Nach dem optionalen pOS_LockPubScreen() erfolgt dann bereits das Öffnen des Fensters – was ja auch in unserer Absicht lag.

pOS_LockPubScreen() erwartet als Parameter den Namen eines Bildschirms oder einen NULL-Zeiger für den Vorgabe-Bildschirm. In der aktuellen pOS-Version (R25) ist nur ein Screen (»Workbench«) vorhanden. Das sollte Sie aber nicht davon abhalten, Ihre Programme zukunfts bereit per Keyword »PUBSCREEN/K«

Beispielprogramm compilieren

Das Programm ist mit jedem beliebigen C/C++-Compiler übersetzbar.

Spezielle Compileroptionen werden nicht gebraucht. Beachten Sie jedoch, daß statt des normalen Amiga-Startupcode, der spezielle p.OS-Startupcode zu verwenden ist. Dazu muß die Datei »p:plib/StartCode.o« oder »p:plib/MainCode.o« (damit argc/argv- Argumente gesetzt werden) als erste Datei gelinkt werden.

Verwenden Sie einen C++-Compiler, müssen Sie die xxxCPP-Dateien benutzen, damit auch Konstruktoren/Destruktoren aufgerufen werden. Zusätzlich benötigt man die Linklibraries »pOSSub.lib« und »pOS.lib«.

Verwenden Sie ANSI-File-Funktionen, müssen Sie zusätzlich »StdIO.lib« einsetzen.

Überprüfen Sie unbedingt, daß ja bloß keine Amiga-Funktionen eingebunden werden: Viele ANSI-Funktionen (z.B. aus »time.h«) stützen sich nämlich unsichtbar auf Amiga-Funktionen und führen beim Einsatz unter pOS unweigerlich zu Programmfehlern. Der neue StormC-Compiler bietet neben speziellen pOS-Amiga-Cross-Libraries auch ANSI-Libraries an, die sich problemlos mit pOS einsetzen lassen.

Aus Rücksicht auf ältere Compiler wurde bei den Variablen auf »enums« verzichtet, da diese Software nicht alle als Datentyp verarbeiten kann.

Übersetzen mit:

MaxonC:

```
mcpp:mcppc3 -gs -o IntuiDemo.1 p:plib/StartCode.o IntuiDemo.1.c -l pOSSub -l pOS -i p: -j plib:
```

StormC:

```
stormc:stormsys/stormc IntuiDemo.1.c -i p: stormc:stormsys/stormlink p:plib/StartCode.o IntuiDemo.1.c LIB pOSSub LIB pOS LIBPATH plib: LIB stormc:lib/strom.lib TO IntuiDemo.1
```

SAS-C:

```
sc NOLINK DATA=FAIR CODE=FAIR NOSTACKCHECK INCLUDEDIR=p: OBJECTNAME IntuiDemo.1.o IntuiDemo.1.c slink p:plib/StartCode.o IntuiDemo.1.o to IntuiDemo.1 LIB plib:pOSSub.lib plib:pOS.lib SMALLDATA SMALLCODE
```

wobei »p:« ein Assign aufs pOS-Include-Verzeichnis und »plib:« ein Assign aufs pOSLib-Verzeichnis ist.

Sie können die Programme auch mit den jeweiligen Oberflächen übersetzen, wobei ebenfalls die Include/Libraries-Pfade angepaßt werden müssen. Der Linkmodus ist auf »Linken ohne Startupcode« einzustellen und das Datenmodell muß durchgehend auf »groß« gesetzt werden.

auszustatten. Dies geschieht über die Anwendungen:

```
struct pOS_Screen
*scr=pOS_LockPubScreen((CHA
R*) args[ARG_pubscreen]);
```

so läßt sich ohne Unterscheidung jeder Bildschirm ermitteln. Sie können zwar auch über SCRTAG_PubName beim Öffnen des Fensters den Namen angeben, sobald Sie aber Gadgets oder Menüs vor dem Öffnen des Fenster erzeugen wollen, brauchen Sie die DrawInfo-Daten aus dem Screen. Außerdem kann man so auch zwischen fehlendem Screen und fehlerbehafteten Fensteröffnen unterscheiden.

Mit pOS_OpenWindow() öffnen Sie das Fenster durch Angabe einer Tagliste. Die einzelnen Tags stehen in der Include-Datei »pScreen/ScrTags.h«. Dabei sind die meisten Tags für pOS_OpenScreen() und pOS_OpenWindow() gültig.

Wenn Sie den Tag SCRTAG_UnderMouse auf TRUE setzen, öffnet sich das Fenster automatisch unterhalb des Mauszeigers. Vor allem bei Benutzung übergroßer Bildschirme ist es lästig, wenn das Fenster in schöner Regelmäßigkeit links oben aufgeht. SCRTAG_AutoAdjust sollte ebenfalls nicht fehlen. Damit erlauben Sie dem Betriebssystem, das Fenster notfalls zu verkleinern und/oder zu verschieben, damit es sich öffnen läßt.

Mit dem Tag SCRTAG_IGfx-Type können Sie den Typ des Fensters definieren: derzeit existieren die Typen Standard, Application und Requester (zu finden in »pIntui/ITypes.h«). Für Standard-, Application- und Requester-Fenster können Sie ein Hintergrundmuster definieren (Prefs-Modul: Background), das dann automatisch verwendet wird. Ohne Tag bekommt das Fenster keinen Hintergrund. Der Standard-Typ kann für Unterfen-

EPOS – Entwicklerprogramm für pOS

Sollten Sie nun auch durch diesen Kurs Interesse an der Entwicklung von pOS-Software bekommen haben, bietet proDAD den Entwicklervisite »EPOS« an, der allerdings ab bestimmten kommerziellen Entwicklerkategorien Kosten mit sich bringt. PD/Shareware-Entwickler zahlen dagegen keine Beiträge.

Eine spezielle, aber nicht mehr ganz aktuelle Entwickler-Version (R24) ohne Workbench, dafür aber mit Entwicklertools und -dokumentationen gibt es auf der »Geek Gadgets Vol. 2« von Fred Fish. Sogar die Linux-Emulation und der GCC sind bereits integriert.

Neuere Entwicklerversionen, Updates und Dokumentationen erhalten eingetragene Entwickler ab sofort per FTP direkt bei proDAD.

Ab Mitte Juli 1997 ist ein PreRelease (Vorabversion) inkl. Workbench, diversen Demos und komfortablen Features für 49 Mark erhältlich – auch für Anwender. Schon mit dieser Version läßt sich viel über das neue OS in Erfahrung bringen. Diese Version ist auf upgradefähig auf die Final Release, damit entsteht finanziell kein zusätzlicher Aufwand.

Beide Versionen sind erhältlich bei:

Stefan Ossowskis Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. (02 01) 78 87 78, Fax: (02 01) 79 84 47, WWW: <http://www.schatztruhe.de>, E-Mail: stefano@schatztruhe.de

ster einer Applikation oder für kleinere Tool-Programme verwendet werden. Beachten Sie, daß Sie bei aktivem Hintergrund nicht über pOS_DrawRectFill() mit der Hintergrundfarbe zeichnen dürfen, sondern per pOS_EraseRect() den gewünschten Teil "löschen" müssen.

Wichtig ist auch, daß Sie momentan selbst für das Neuzeichnen der Fensterinhalte (außer Gadgets) verantwortlich sind. Über den Tag WINFLGF_SimpleRefresh (zu setzen bei SCRTAG_Flags) signalisiert man die Bereitschaft dazu.

Die zweite Möglichkeit von Fenstertypen sind die SuperBitmap-Fenster (WINFLGF_SuperBitmap). Sie erzeugen dann wiederum eine Bitmap (pOS_AllocGfxMap()/pOS_FreeGfxMap()), bzw. laden per Datatypes eine Grafik in die Bitmap (pOS_CreateFHDTObject()/pOS_DeleteFHDTObject()). In diesem Fall übernimmt das OS die Restaurierung des In-

halts. SuperBitmap-Fenster bieten darüberhinaus die Möglichkeit, nur einen Teil daraus sichtbar zu machen. Den Rest könnten Sie scrollen lassen, z.B. über Schieber im Fensterrahmen.

Unter p.OS ist es sogar möglich, Gadgets mit der SuperBitmap zu verschieben. Die korrekte Auswertung der (verschobenen) Gadgets übernimmt weiterhin das OS für Sie.

Die Philosophie von pOS sieht vor, daß ein Fenster nur noch Gadgets enthält, die sich jederzeit selbstständig zeichnen und clippen. Dadurch braucht sich das Programm nicht mehr um Fensterrestaurierungen zu kümmern, sondern kann (zeitgleich) andere Aufgaben erledigen. Auf diese Möglichkeiten kommen wir aber erst in der nächsten Folge zurück.

Anmerkung zum Thema »Slider im Fensterrahmen«: Unter pOS ist das ebenfalls sehr einfach zu realisieren. Über pOS_GetWindowBor-

der() können Sie die Größe für den (künftigen) Fensterrahmen ermitteln. Mit diesen Werten erzeugen Sie dann den Schieber (oder andere Border-Gadgets). Beachten Sie, daß diese Funktion ebenfalls verwendet werden muß, wenn Sie die Höhe der Titelzeile benötigen. Diese darf auf keinen Fall, wie beim Amiga vorgeschrieben, aus der Fontheöhe ermittelt werden! Wenn Sie die Höhe nicht selbst benötigen, können Sie beim Fensteröffnen über die Tags SCRTAG_InnerWidth/SCRTAG_InnerHeight die Größe des Fensters ohne Außenränder vorgeben.

pOS verwendet die bekannten FIFO-Message-Ports (First in – first out) für den Nachrichtenaustausch mit den Fenstern (win->win_UserPort). Über welche Aktionen Sie informiert werden wollen, geben Sie per SCRTAG_IDCMP beim Öffnen des Fensters an. Die gebräuchlichsten Aktionen sind in IDCMP_StdSysMsg (z.B. Gadgets, Tasten) zusammengefaßt.

Weniger wichtige Aktionen, wie Fensterschließen und Menüauswahl, müssen Sie zusätzlich »ORen« (über den Bit-Operator »|«).

Falls mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet bleiben sollen (z.B. für verschiedene Parametereinsteller), bekommen Sie irgendwann das Problem, daß max. 16 User-Signal-Bits (die 16 anderen sind vom OS reserviert) zur Verfügung stehen. Für diesen Zweck bietet pOS sogenannte Shared-UserPorts; d.h. mehrere Fenster können sich denselben Message-Port für die Kommunikation teilen. Dazu öffnen Sie das erste Fenster wie gewohnt und bei jedem weiteren geben Sie per SCRTAG_SharedUserPort den existierenden Port weiter. Beim Schließen der Fenster brauchen Sie sich nicht um ausstehende Nachrichten zu küm-

Kursübersicht

Dieser dreiteilige Programmierkurs soll die Konzepte zur Entwicklung von GUIs (Graphical User Interfaces = Grafische Benutzeroberflächen) unter pOS vorstellen.

Folge 1: Beschreibung des plint-Konzepts, Beispielprogramm mit Fenster öffnen und leerem MessageLoop. Am Ende dieses ersten Teils haben Sie ein Programmgerüst, das die übergebenen Argumente parsen kann, ein Fenster öffnet und auf das Anklicken des Schließ-Symbols wartet).

Folge 2: Beschreibung von Gadget/IOobject-Konzept von pOS und BubbleHelp, Beispielprogramm erweitert um Gadgets und MessageLoop. Im zweiten Kursteil wird das Gadgetkonzept von pOS näher beleuchtet, die einzelnen Gadget-Tags vorgestellt und der MessageLoop um die Gadgetinterkommunikation erweitert.

Folge 3: Beschreibung von Menüaufbau/auswertung und RequesternBeispielprogramm erweitert um Menüs, EasyRequester und MessageLoop. Im dritten und letzten Kursteil erhält das Fenster noch ein Menü spendiert und natürlich wird der MessageLoop nochmals um die Menüverwaltung erweitert. Zusätzlich wird ein EasyRequester für die Programminformation ergänzt.

mern (wie es beim Amiga notwendig wäre).

Wenn Sie weitere MessagePorts benötigen (z.B. für einen ARexx-Port zur Außenwelt), können Sie diesen über `pOS_CreatePort()` erzeugen und per `pOS_DeletePort()` wieder entfernen. Ein öffentlicher Port läßt sich anhand seines Namen über `pOS_FindPort()` suchen. Die Funktion liefert die Adresse des existierenden Message-Ports oder NULL (wenn er ganz fehlt).

Nachdem nun die Voraussetzungen geschaffen sind und das Fenster offen ist, wollen wir uns mit der Ermittlung und Behandlung der Benutzeraktionen beschäftigen.

Mit `pOS_WaitSignal()` teilen Sie dem OS mit, daß es auf Aktionen warten soll. Anzugeben sind dabei die Signal-Bits aller Ports, auf deren Signale man warten will.

Zusätzlich sollte immer `DOSSIGF_CTRL_C` angegeben werden, damit sich das Programm jederzeit von außen durch die Tastenkombination `CTRL+C` abbrechen läßt.

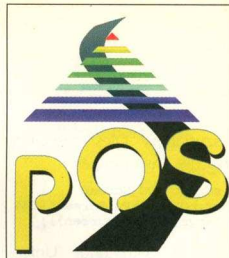
Während der Wartezeit beansprucht das Programm keinerlei Rechenzeit. Dadurch läßt sich im Multitaskingbetrieb optimale Performance erzielen.

Sobald ein Signal eintrifft, kehrt `pOS_WaitSignal()` damit zurück. Dabei können im Multitaskingbetrieb auch mehrere Signale gleichzeitig eintreffen! Falls es sich um eine »Fenster-Nachricht« handelt, können Sie diese per `pOS_GetMsg()` aus dem Message-Port lesen. Verwenden Sie `SharedPorts`, läßt sich über `msg->im_Window` das auslösende Fenster ermitteln.

■ Nachricht vom Window

Die Nachricht müssen Sie als erstes über `pOS_SysMsg()` dem Betriebssystem zum Vorverdauen übergeben. Falls die Nachricht bereits verarbeitet werden konnte, kehrt die Funktion mit `TRUE` zurück. Dann dürfen Sie auf keinen Fall Zeiger aus der Nachricht lesen, denn diese wurde bereits beantwortet (d.h. zurückgesandt). Ansonsten bietet sich eine »Switchcase«-Konstellation zur Aufgabenverteilung an.

Uns interessiert im Augenblick nur das Anklicken des Fenster-Schließ-Symbols. Dies wird uns über den `msg->im_Class-Entry IDCMP_CloseWindow` mitgeteilt. Dann verlassen wir den Nachrichtenloop und beenden das



Programm. Vorher senden wir aber noch die ausgelassene Nachricht über `pOS_ReplyMsg()` ans OS zurück. Eventuelle weitere Nachrichten in unserem Messageport werden beim Fensterschließen automatisch vom OS freigegeben.

Am Programmende müssen Sie, wie im Fehlerfall auch, sämtliche angeforderten Ressourcen wieder ans Betriebssystem zurückgeben: zu jedem `Openxxx()` muß also auch ein `Closexxx()` existieren, das aufzurufen ist. Für einige Strukturen bietet pOS auch `Constructxxx()`-Funktionen an, die die Struktur mit gültigen Werten vorbelegt. Dann existiert wieder eine `Destructxxx()`-Gegenfunktion. Den Source-Code in C finden Sie auf der nächsten Amiga-Magazin-CD und auf unseren Webseiten im Internet

(<http://www.magnamedia.de/amiga/>) bl

proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen, Tel: (0 74 62) 91 13 4, Fax: (0 74 62) 74 35 WWW: <http://www.prodad.de> E-Mail: adver@prodad.de

HERMANN DER USER

©Karl Bihlmeier





»AirMail« ist kein Neuling unter den E-Mailern, wartet in der Version »Professional« aber mit neuen und erweiterten Features auf. Frischer Wind im Internet?

■ von Christian Krenner

■ E-Mail-Programme: »AirMail Professional«

Luftpost im Netz

Neben diversen »Standardfunktionen«, die jeder E-Mailer verfügen sollte, versuchen die Konkurrenten durch besonders gelungene Unterstützung weiterführender Features Anwender zu gewinnen. »AirMail Professional« verspricht eine Anzahl solcher Extras.

Die Installation erfolgt problemlos, erstaunlicherweise aber nicht über ein Installerscript. Das Keyfile findet seinen Platz im logischen Laufwerk »S:« – im Programmverzeichnis läge es günstiger. Mit installiert wird eine abgespeckte Version »AirMail Plugin«, die sich als externer Mailer in WWW-Browsern verwenden läßt.

AirMail wartet wahlweise mit einer übersichtlichen MUI- oder ClassAct-Oberfläche auf. Nach dem Start erscheint zunächst lediglich eine Knopfleiste. Zum Schreiben und Lesen von E-Mails, Verändern von Einstellungen und dem Adreßbuch u.ä. werden jeweils Fenster geöffnet, die asynchron offen bleiben. Die Oberfläche ist in Deutsch, doch die Lokalisierung ist teilweise unvollständig. Die etwas knapp geratene Anleitung liegt lediglich in Englisch und in HTML vor – man benötigt einen WWW-Browser. Das bedeutet: keine kontextsensitive Anleitung.

Die Einstellmöglichkeiten des Programms erstrecken sich von den typischen Angaben zu SMTP- und POP-Servern des Providers über Pfadangaben bis hin zu Codieroptionen. Besonders praktisch: die Funktionsta-

sten lassen sich mit verschiedensten Kommandos belegen.

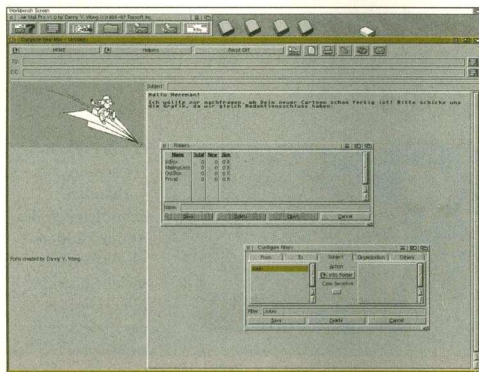
Die Erstellung einer Mail erfolgt über einen eigenen Editor. AirMail bietet dabei als Besonderheit »Forms« an. Das sind vordefinierte Formulare, die

umständlich: Die in eine Gruppe zu fassenden User müssen zunächst in die Userliste gepackt und dann per Drag und Drop in eine zweite Liste gezogen werden. Dort lassen sich mit Hilfe eines Dateiaus-

Die Fähigkeit UU- oder MIME-kodierte Mails zu verarbeiten, beschränkt sich darauf die Nutzung externer Programme »base64« und »uutx31«. Das Anfügen von Attachments, sowie deren Anzeige und Speicherung erfolgt komfortabel über ein Zusatzfenster.

Der Mailer verspricht zudem die Verwaltung mehrerer EMail-Accounts zu unterstützen. Leider zeigt sich, daß sich diese Unterstützung, auf die Speicherung getrennter Einstellungsdateien beschränkt ist. Zwar lassen sich wahlweise die gleichen oder aber andere Ordner für die Accounts benutzen, doch ist diese Lösung dennoch allenfalls halbherzig.

Fazit: AirMail Professional ist ein solider Mailer, der sich hinter der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. Er bietet gegenüber Mailern wie YAM oder Voodoo Vorteile, zeigt durchaus aber auch Schwächen. Schade, daß das Programm durch die Anleitung und Ankündigungen geweckten Erwartungen nicht erfüllen kann. lb



Alles an Bord: Air Mail Pro bringt alle wichtigen Funktionen mit – einige sind aber recht halbherzig integriert

die Eingabefelder in Größe und Position variieren, sowie mit Bildern schmücken. Zahlreiche solcher Forms werden mitgeliefert. Da sie sich aber durch den Benutzer nicht verändern lassen, gehören sie leider in die Kategorie »schön aber nutzlos«. Ähnlich verhält es sich mit »True Signatures«: IFF-Bildchen, die als »Unterschrift« an eine Mail angehängt und beim Empfänger als solche angezeigt werden – vorausgesetzt er benutzt AirMail.

Darüberhinaus unterstützt das Programm aber auch ASCII-Signaturen sowie zufällig ausgewählte. Echte Signatur und Verschlüsselung mit PGP wird (noch) nicht unterstützt.

Das Adreßbuch von AirMail verwaltet neben den einzelnen potentiellen Empfängern sowie deren EMail-Adressen auch Benutzergruppen. Deren Erzeugung erweist sich aber als

wahlfensters unter einem Dateieinamen speichern und landen. Ist eine solche Gruppe zu ändern, muß man abermals das Dateiauswahlfenster bemühen, um die Inhalte zurückzuholen. Das ist ungeschickt und lästig. Ein hierarchisches Adreßbuch wie bei YAM, wäre eine vernünftiger Lösung.

Gelungen ist hingegen die Verwaltung von Ordnern sowie die Filter. Ordner bringen Übersicht in den überfüllten Eingangsbriefkasten und lassen sich als Archiv oder zur Themenabgrenzung benutzen. Die Filterfunktion erlaubt Mails anhand bestimmter Merkmale bereits beim Empfang in die zuvor angelegte Ordner zu verteilen. So landen beispielsweise Mails der Freundin/des Freundes in einem Ordner, die einer Mailinglist in einem anderen oder automatisch im Papierkorb.

AMIGATEST 7/97

AirMail Professional

73% gut

PREIS/LEISTUNG	22	30
DOKUMENTATION	6	10
BEDIENUNG	14	20
ERLERNBARKEIT	8	10
LEISTUNG	23	30

Übersichtliche, asynchrone Benutzeroberfläche; gutes Ordnerkonzept; gute Filterfunktion

umständliches Adreßbuch; halbherzige MIME-Unterstützung; kein PGP-Support; kein ARexx-Port

Preis: ca. 40 US\$
Anbieter: Toysoft Development Inc.,
131 64 Ave N.W., Calgary, Alberta,
T2K 0L9, Canada, Tel. 1-403-680-1656,
WWW: http://www.spots.ab.ca/~toysoft

Ein schnelles Modem verlangt auch eine schnelle serielle Schnittstelle. Denn sonst meldet der Rechner ständig Timeout-Fehler.

Schnelle Schnittstellen waren in der Vergangenheit jedoch nur den großen Amigas vorbehalten. Damit ist nun Schluß: Jetzt gibt's auch eine Erweiterung für den Amiga 1200. Was sie taugt, haben wir getestet.

■ von Jessica Fischer

Noch vor wenigen Jahren reichten die Leistungsdaten und Eigenschaften der internen seriellen und parallelen Schnittstelle der Amigas für alle gängigen Anwendungen aus. Doch mittlerweile kann unsere Freundin mit der immer schneller werdenden Kommunikationstechnik nicht mehr problemlos mithalten. Besonders die Besitzer eines Amiga 1200 hatten da in der Vergangenheit schlechte Karten. Doch damit ist jetzt Schluß: Die Schnittstellenkarte »HyperCOM 3« von VMC erweitert den Amiga 1200 um eine parallele und zwei serielle Schnittstellen.

Die Karte ist kaum größer, als eine Streichholzschachtel und ist für den Einbau in einen Amiga 1200 Tower gedacht. HyperCOM 3 funktioniert zwar genauso in einem Amiga 1200 im herkömmlichen Gehäuse, doch an dessen Rückseite findet leider nur eine Schnittstellenbuchse Platz. Deshalb gibt's beispielsweise die HyperCOM 1 mit nur einer seriellen Schnittstelle.

Hervorzuheben ist, daß die Erweiterungskarte an den internen Miniport gesteckt wird. Er ist auch als Uhrenport bekannt. Man erkennt ihn an den Drahtstiften, die ähnlich wie Steckkontakte der bekannten Jumperbrücken aussehen. Zu

■ Amiga 1200: Schnittstellenkarte HyperCOM 3

Datenflut im Griff

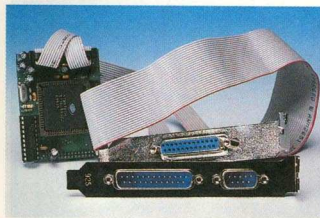
finden ist der Anschluß auf der Hauptplatine in der Nähe des internen Erweiterungsports für Turbo- oder Speicherkarten. Eine sinnvolle Nutzung dieses Steckplatzes, für den es bisher kaum eine Verwendung gab.

Er ist sehr einfach zugänglich, so daß die Hardware in Handumdrehen installiert ist. Die Schnittstellenbuchsen sind bereits auf insgesamt zwei

gang mit Hilfe des Commodore-Installers recht einfach, doch sollte in der Beschreibung darauf doch etwas näher eingegangen werden. Zur Zeit weist dort lediglich eine kurzer Satz darauf hin, daß nach dem Einbau der Hardware die Software installiert werden kann. Das mag für fortgeschrittene Anwender reichen, aber der Newcomer weiß mei-

meter der Karte entwickelt werden. Weiterhin wird nachgedacht, den bidirektionalen Datenaustausch der parallelen Schnittstelle für die Erkennung moderner Drucker einzusetzen. Wird dann solch ein Drucker am Amiga angeschlossen, wird automatisch der richtige Druckertreiber aktiviert.

Fazit: Die HyperCOM3 paßt in jeden Amiga 1200, ist aber wegen der Anschlußstecker der Schnittstellen bevorzugt für den Einbau im Tower-Gehäuse vorgesehen. Sie ist mit modernen Bauelementen bestückt und beseitigt das Dilemma mit den internen Schnittstellen des Amiga 1200. Lediglich die Dokumentation ist mangelhaft. Das läßt sich auch nicht mit der guten telefonischen Unterstützung wettmachen. bl



HyperCOM3:
Sie erweitert die vorhandenen Schnittstellen des Amiga 1200 um zwei schnelle serielle und eine bidirektionale parallele Schnittstelle

Slotbleche montiert, so daß sie bequem an die Rückseite des Towergehäuses angebracht werden können. Ein Nachteil ist, daß man zunächst nicht weiß, welche der beiden seriellen Schnittstellen Unit 0 oder Unit 1 ist. Ein entsprechender Aufdruck auf der Platine oder ein Hinweis in der Beschreibung wäre da nützlich, fehlt aber leider.

Die Hardware ist jedoch ausgereift und brachte ausgezeichnete Testergebnisse. Herzstück der HyperCOM3 ist der aus dem PC-Bereich bekannte Schnittstellenbaustein ST16C553 von STARTECH. Er hat zwei serielle mit jeweils 16 Byte Sende- und Empfangspuffer und einen bidirektionalen parallelen Port mit 83 Byte Puffer. Die Puffer steigern die Übertragungsraten der seriellen Schnittstellen enorm und entlasten spürbar die CPU.

Zur Installation der Software liegt der HyperCOM3 eine Diskette bei. Zwar ist der Vor-

stens nicht, wie er seiner Textverarbeitung oder dem Terminalprogramm die neuen Schnittstellen bekannt macht.

Unser Amiga 1200 war mit einer Blizzard 1260 und 4 MByte Fast-RAM bestückt. Für den seriellen Test haben wir den Amiga 1200 mit einem PC per Nullmodem-Kabel verbunden. Beim Empfang der Daten versagte die interne Schnittstelle des Amiga 1200 ab 38400 Baud.

Viele Fehler verlängerten die Zeit des Datenaustauschs unerträglich. Bei 115200 Baud funktionierte der Vorgang gar nicht mehr. Anders mit der HyperCOM3: Hier wurden die 460800 Baud fehlerfrei bewältigt. Die Belastung des Prozessors fällt dank einer optimierten Treibersoftware bei Verwendung der HyperCOM3 kaum ins Gewicht.

Für die Zukunft sind weitere Verbesserungen geplant. So soll ein Preferences-Programm zur Einstellung sämtlicher Para-

AMIGA TEST 7/97

HyperCOM 3

86% sehr gut

25	PREIS/LEISTUNG	30
6	DOKUMENTATION	10
18	BEDIENUNG	20
8	VERARBEITUNG	10
29	LEISTUNG	30

+ einfacher Einbau; gute Verarbeitung; sehr hohe Baudraten bei gleichzeitig sehr geringer Rechnerbelastung; Voraussetzung für Plug & Play am Parallelport vorhanden

- fehlende Beschriftung der Schnittstellen; lückenhafte Anleitung

Preis: ca. 170 Mark
 Anbieter: VMC Harald Frank,
 Ringstr. 26, 68789 St. Leon-Rot,
 Tel. (0 62 27) 88 04 60,
 Fax und Mailbox (0 62 27) 88 04 64
 EMail: support@sdntown.east.de
 Internet: http://members.aol.com/ingriedel

Endlich hat der Hersteller HiQ einige der geplanten Erweiterungen an Siamese fertiggestellt. Darunter die Unterstützung von Windows NT auf der PC-Seite und die Implementation von Siamese-RTG.

■ von Andreas Boris Claudio Karpf

Mit »Siamese-RTG« lässt sich die Amiga-Bildschirm-Ausgabe auf den PC-Screen umleiten. Im Zusammenspiel mit den anderen Funktionen von Siamese hat damit eine totale Verschmelzung zwischen Amiga und PC stattgefunden.

Um das System besser zu verstehen, zunächst ein paar Eigenschaften von Siamese:

■ Das Konzept

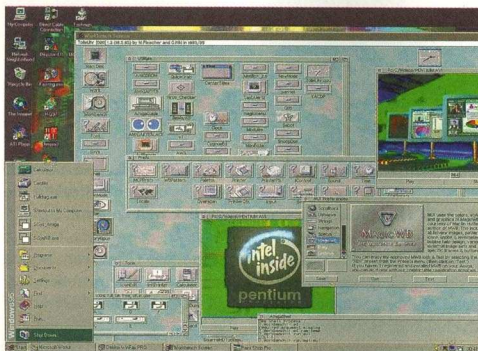
Ein Hauptgedanke bei diesem Projekt war es, eine Brücke zwischen Amiga und PC ohne teure Netzkarten und umständliche Software zu schlagen. Dabei sollte es auch möglich sein, die Leistung beider Systeme zu vereinen. Außerdem sollte der Datentransfer zwischen Amiga und PC schnell und effektiv erfolgen. Dies geschieht derzeit über die serielle und in Zukunft über die parallele Schnittstelle. Ebenso ist die

■ Schnittstellenkarten: Siamese RTG

RTG über PC

Vernetzung über SCSI möglich. In einem weiteren Schritt ist die Bildschirm-Ausgabe, ähnlich wie unter Unix mit X-Window, auch auf das andere System möglich.

zur Steuerung und zum Datentransport zu ermöglichen, wählen die Entwickler von HiQ vorerst die serielle Schnittstelle – eine parallele Variante ist geplant.



Durchgeschaltet: Die Workbench kann per Siamese RTG jetzt auch auf dem Windows-Screen eingeblendet werden

■ Der Aufbau

Eigentlich ist die Idee dahinter ganz simpel und doch erforderte die Umsetzung viel Know-How und noch mehr Erfahrung mit dem Amiga – aber auch mit dem PC.

Der Hauptbestandteil des Siamese ist eine ISA-Karte für den PC. Diese fungiert als Schnittstelle zwischen Amiga und PC. Um Datenaustausch

Sowohl der serielle Port des Amiga als auch der des PC werden auf die Siamese-Karte geführt. Die Video-Signale der beiden Rechner werden dort auch bearbeitet, jedoch nur in Form eines Monitorumschalters mit hoher Qualität.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, ein SCSI-Netz aufzubauen. Hierzu werden sowohl der Amiga- als auch der PC-Host-Adapter mit den dazwischen liegenden Laufwerken verbunden. So können beide Rechner auf dieselbe Peripherie zugreifen.

Software-seitig bietet Siamese auch noch die Option, PC-Laufwerke auf dem Amiga zu »mounten«. Hierzu ist jedoch immer ein Laufwerk nötig, das beiden Rechnern über das SCSI-Netz zur Verfügung steht.

■ Die Funktionsweise

Nimmt man beispielsweise einen Amiga mit Erweiterungs-

slots (Amiga 2000 bis 4000) und eine der vielen »All-in-one«-PC-Karten und steckt sie in das Amiga-Gehäuse, kann es mit den verschiedenen Laufwerken schnell erledigt werden. Außerdem ist im Nu der Arbeitsplatz mit Tastaturen und Mäusen belegt.

Hier betrifft Siamese das Parzell: Nach der Installation der Soft- und Hardware können Sie mit einer Tastatur und einer Maus, egal ob von Amiga oder PC, beide Computer bedienen. Dabei werden auch die Tasten richtig umgesetzt. Die Bildschirm-Ausgabe erfolgt über nur einen Monitor – Umschaltung per Tastaturcode. Oder Sie setzen Siamese-RTG ein und blenden einfach die Workbench auf der PC-Oberfläche ein (egal ob Windows 95 oder NT).

Die Peripherie kann einfach und bequem von beiden Rechnern benutzt werden. So leitet ein kleines Programm die Druckausgabe des Amiga auf den PC um. Gleiches gilt für andere SCSI-Geräte. Über »Cross-DOS« binden Sie ein »Shared-Device« ein – beide Computer können darauf zugreifen.

Mit »Cut and Paste« lassen sich Daten zwischen den beiden Computern hin und her kopieren. Einfacher geht der Datenaustausch wohl nicht mehr. Dies sind Funktionen, die bisher nur in aufwendigen Netzen möglich waren. War Siamese bisher schon ein hervorragendes Produkt, um Amiga und PC einfach und effektiv zu verbinden, bietet Siamese-RTG noch weiterreichende Integration. Die hohe Leistung preiswerter PC-Grafikkarten lässt sich nun auch für den Amiga nutzen. lb

Was bringt die Zukunft?

Trotz der schon heute beachtlichen Siamese-Funktionen, wollen sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen. Geplant sind:

- Parallel-Port-Version für wesentlich schnelleren Datentransport und neue Einsatzgebiete.
- Eine weitere Funktion, die besonders Amiga-1200-Anwendern ohne Festplatte zugute kommen wird, ist das Booten über ein »Shared device«. Hierzu muß beim Amiga nur die Siamese-Software aktiv sein, um die entsprechenden Daten dann über das serielle oder parallele Netz zu holen.
- Möglichkeit des Daten-Zugriffs auf einem Netzlaufwerk.

Eagle Computersysteme, Altenbergsstraße 7, 71549 Auenwald, Tel. (0 71 91) 5 37 73, Fax (0 71 91) 5 90 57, WWW: <http://www.eagle-cp.com>
HiQ Limited, Cable End, 2 The Square, Hockliffe Bedfordshire, LU7 9NB., Tel. (00 44/15 25) 21 13 27, Fax (00 44/15 25) 21 13 28, WWW: <http://www.hiq.co.uk>

Vor etwa einem Jahr legte Haage & Partner mit dem »StormWizard 1.0« ein leistungsfähiges Tool vor, mit dem man interaktiv die Oberfläche eines Programms erzeugen kann. Getreu dem Prinzip »höher, schneller, weiter« erschien vor kurzem die Version 2.0.

Wir haben geprüft, was sich da getan hat.

■ von Marcel Bennicke

Die Programmierung einer modernen grafischen Oberfläche »von Hand« ist kein leichtes Unterfangen. Mittlerweile gibt es ein Arsenal von Klassen-Bibliotheken, mit welchen man einem großen Teil dieser unangenehmen Arbeit zu Leibe rücken kann. Der StormWizard geht aber noch einen Schritt weiter und gestattet dem Programmierer, Oberflächen mit der Maus zu gestalten.

■ Der Lieferumfang

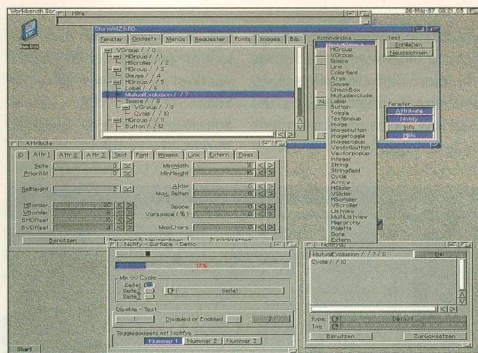
Um es gleich vorwegzunehmen: Im Preis der aktuellen Version von StormWizard inbegriffen ist eine Version für pOS-Kunden. Das heißt, wer sich jetzt für den StormWizard entscheidet, erhält sobald wie möglich das entsprechende Programm sowie eine aktuelle Dokumentation nachgeliefert – kostenlos. Zum Test erreichte uns die Amiga-Version inklusive eines noch nicht ganz fertiggestellten englischen Handbuchs. Damit ist Haage & Partner eine der ersten Firmen, die auch Software für proDADS neues Betriebssystem anbietet.

■ Was ist neu?

Grundsätzlich kann man mit dem »stürmischen Zauberer« Fenster, Gadgets, Menüs, Bilder, Fonts sowie Requester definieren. Als Gadget-Typen be-

■ GUI-Editor: StormWizard 2.0

Keine Hexerei



Praktisch: Das Hauptfenster hat eine durchdachte Struktur. So sind alle Funktionen nur einen Mausklick weit entfernt.

inhaltet er alle 32 Objekte der ersten Version wie Bilder, Labels, einfache Schalter, Listen, Cycle-Gadgets, Popups aber auch eine komplexe hierarchische Liste. Einige dieser Elemente lassen sich wahlweise auch mit Bildern bestücken. Zusätzlich existiert jetzt ein »Stringfield-Objekt«, in dem man Texte wie in einem Editor bearbeiten kann, und es gibt die Möglichkeit, Objekte aus externen Bibliotheken einzupflanzen. Beim Layout der Oberfläche wird das bewährte Gruppenprinzip verwendet, das beispielsweise auch bei MUI zum Einsatz kommt. Grundsätzlich werden alle Elemente entweder horizontal oder vertikal in einem Rahmen angeordnet. Durch Verschachtelung mehrerer Rahmen erhält man schnell das gewünschte Ergebnis. Dabei ist die entstehende Oberfläche selbstverständlich fontsensitiv und in der Größe veränderbar.

Der größte Teil der Neuerungen beim StormWizard liegen jedoch beim GUI-Editor selbst. Das Hauptfenster ist jetzt übersichtlicher gegliedert. Was in der früheren Version eine tief verzweigte hie-

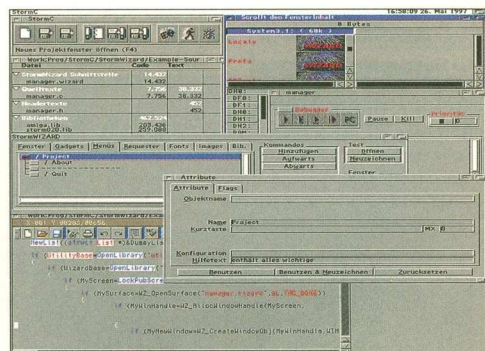
rarchische Liste war, wurde teilweise in einem großen Karteikasten aufgelöst, auf dessen Seiten sich je eine Gruppe von GUI-Elementen bearbeiten lässt. Erst diese Seiten beinhalten dann eine (manchmal hierarchische) Liste aller definierten Objekte. So kann man mühelos vom Gadget-Editor mal eben in die Sektion Images springen, um dem Projekt ein neues Bild einzuverleiben. Rechts davon befinden sich stets die zur jeweiligen Seite gehörigen Aktionsbuttons. Schließlich kann der Benutzer

ein Vorschaufenster öffnen, das den aktuellen Stand der Arbeit zeigt.

Um der Flut der im Grunde nötigen Einstellfenster Herr zu werden, gibt es zunächst nur vier weitere Fenstertypen: ein Attribut- und ein Notify-Fenster sowie eine Info- und Hilfebox. Möchte man nun die Eigenschaften eines bestimmten GUI-Elements verändern, wählt man zunächst den entsprechenden Karteireiter links aus und klickt anschließend auf das gewünschte Objekt in der Liste. Das Attribut-Fenster zeigt daraufhin alle spezifischen Optionen dieses Objekt-Typs. Beim Wechseln von der Fenster- zur Gadget-Seite wird automatisch der Inhalt des Attributfensters angepaßt. Die anderen drei Fenster verhalten sich analog dazu. Sehr nützlich ist weiterhin eine Funktion, die das gerade zu bearbeitende Objekt im Vorschaufenster hervorhebt. So lassen sich die Einträge in der Gadgetliste direkt mit dem zugehörigen Bildschirmelement identifizieren.

■ StormWizard-Internia

Intern setzt das System auf BOOPSI auf. So ist es nicht verwunderlich, daß sich der StormWizard auch der BOOPSI-typischen Notifications be-

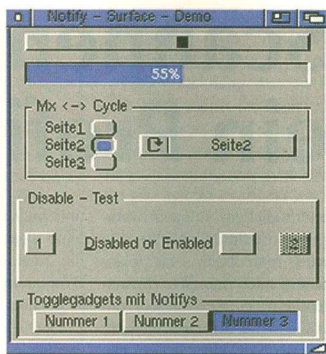


Alle unter einem Dach: StormC, GOLDed und der StormWizard arbeiten Hand in Hand als seien sie aus einem Guß

dient. Dieser sehr flexible Mechanismus ermöglicht die Kommunikation zwischen den Oberflächenelementen, ohne daß der Programmierer auch nur eine Zeile Code schreiben müßte. Einfach das gewünschte Quellobjekt auswählen und im Notify-Fenster alle Zielobjekte eintragen, die bei Veränderung eines Attributs der Quelle benachrichtigt werden sollen. Dazu gehört noch eine Vorschrift, wie Daten zwischen zwei Elementen konvertiert werden müssen – fertig.

Auch das Attributfenster selbst wurde überarbeitet. In der letzten Version gab es noch für jeden Gadgettyp ein eigenes Fenster. Inzwischen sieht das Einstellfenster für alle Gadgets gleich aus, nur sind je nach Typ meist einige Op-

Lokalisierung. Im Programm kann man später die Funktionen der »wizard.library« nutzen, um die Oberflächenbeschreibung in den Speicher zu laden und zum Leben zu erwecken. Wer StormC hat, kann die Projektdatei auch direkt mit dem Programmcode linken. Da sich überdies das Format der Include-Datei fast beliebig modifizieren läßt, kann man den StormWizard auch in Verbindung mit jeder anderen Sprache verwenden. Beispielprogramme in E und Pascal



Nachrichtenaustausch: Notify ist einer der 30 BOOPSI-Klassen in StormWizard

chen noch einige Zeilen Code. Ebenfalls gesonderte Überprüfungen sind nötig, um zu gewährleisten, daß die erzeugte Oberfläche auch auf den Bildschirm paßt. Läßt man sie weg, wird das Fenster unter Umständen abgeschnitten und einige Elemente sind nicht mehr erreichbar.

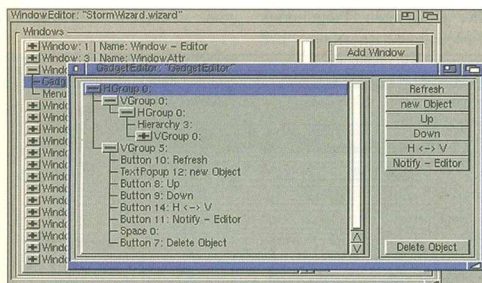
■ Das Handbuch

Zum Test noch nicht ganz fertiggestellt war das bis dahin ca. 100 DIN-A5 Seiten umfassende Handbuch, das als »Skelett« in englischer Sprache vorlag. Gliederung und Aufmachung gaben keinen Anlaß zu Beschwerden. Inhaltlich teilt es sich in ein Tutorial, einige Kapitel zu den Grundprinzipien des Wizards, einen Programmerteil sowie einem umfangreichen Referenzteil auf. Wie uns Haage & Partner zusicherte, werden in der neuen deutschen Fassung auch einige Kapitel zur pOS-Programmierung enthalten sein. Weiterhin fehlten bislang noch jegliche Erklärungen dazu, wie mit der neuen Version externe Gadgets eingebunden werden.

Fazit: Der neue StormWizard hat in erster Linie äußerlich zugelegt. Der Editor selbst wurde zugunsten besserer Bedienbarkeit gründlich

überarbeitet – mit Erfolg! Weniger Veränderungen gab es dagegen intern, nur zwei neue, wenn auch wichtige Klassen sowie einige Funktionen kamen hinzu. Für folgende Versionen wäre noch mehr Flexibilität im Umgang mit Text- und Bildelementen wünschenswert, so daß man beides auch in einem Element kombinieren kann. Trotzdem: Wer einen leicht bedienbaren Oberflächeneditor sucht, der bereits ein umfangreiches Repertoire an Grundelementen aufweist und zudem noch als pOS-Version verfügbar ist, liegt mit dem StormWizard 2 genau richtig. Von der Leistungsfähigkeit des Systems kann sich jeder anhand von Anwendungsprogrammen wie ArtEffect oder StormC überzeugen, denn dort kam bei der Entwicklung das System ebenfalls zum Einsatz. lb

Literatur: [1] David Gohler: Zauberahaft, Preview StormWizard 1.0, Amiga Magazin 7/96, Seite 96



Baukastenprinzip: Die einzelnen Elemente eines StormWizard-GUI-Projekts werden hierarchisch verwaltet

tionen gesperrt. Eine weitere neue Funktion ermöglicht das Laden und Speichern einzelner Fenster, Gadgetgruppen, Menüs oder Requester. So kann man bereits geleistete Arbeit aus anderen Projekten schnell übernehmen und anpassen.

■ Zusammenarbeit mit Compilern

Beim Speichern des Projekts erzeugt der Wizard eine Projektdatei mit der Endung »wizard«, ein Include-File für den Compiler sowie eine Catalog-Description-Datei zur

liegen bei. Übrigens kann der neue Wizard problemlos die Projektdateien der ersten Version verarbeiten.

Die Einbindung der generierten Oberfläche in das spätere Programm ist relativ einfach und beschränkt sich fast ausschließlich auf das Anfordern einiger Ressourcen und deren Verwaltung durch die üblichen Funktionen des Betriebssystems. Selbst um den neuen Gadget-Typ »extern« braucht man sich nicht selbst zu kümmern. Lediglich Spezialitäten, wie Hilfe zu Gadgets und Menüs, beanspru-

StormWizard 2.0

88% sehr gut

Kriterium	Wert	Maximaler Wert
PREIS/LEISTUNG	25	30
DOKUMENTATION	10	10
BEDIENUNG	19	20
ERLEBNBARKEIT	7	10
LEISTUNG	27	30

+ leistungsfähiger Editor; viele Grundelemente; Lokalisierung entsteht nebenbei; pOS-Version inklusive

- etwas teuer; Oberflächen besitzen stets ein einfaches Schwarz-Weiß-Grau-Schema; keine Hintergrundbilder o. ä.

Preis: Vollversion: 149 Mark, Upgrade von Vollversion 1.0: 69 Mark, Upgrade von Bundelversion StormC: 98 Mark
Anbieter: Haage & Partner GmbH, Mainzerstraße 10a, 61191 Rosbach, Tel. (0 60 07) 93 00 50, Fax (0 60 07) 75 43, WWW: http://www.haage-partner.com

Wir wollten's genau wissen:

Ist die neue Software
für die Scanner »A6000
C+«, »AT3« und »AT6«
eine echte Alternative zu
»Scanquix?«

■ von Markus Pescher

Bisher war Scanquix im Bereich Scannersoftware zu recht unangefochtener Marktführer für den Amiga und somit das Maß aller Dinge. Nun schickt sich ein Nachfolgeprodukt des »Artscan« von Brainstorm an, diese Position streitig zu machen.

Die neue Programmversion schlicht als Update einzustufen, würde ihr sicher nicht gerecht werden. Es handelt sich vielmehr um völlig neu konzipierte Software. War die Version »Artscan V1.0« lediglich ein Programm zum Scannen

■ Artscan III V3.0

Scannen wie ein Profi!

und Speichern, mit sehr wenigen Einstellmöglichkeiten, so wird man beim Nachfolger bereits nach dem Start feststellen, daß es sich hierbei um völlig neue Software handelt. Ebenso wie der »CD Designer« von Brainstorm, ist die Scannersoftware auf der beliebten Benutzeroberfläche MUI aufgebaut.

Mit im Lieferumfang der Software ist eine deutsche Anleitung, die zwar ausreichend ist, jedoch an einigen Stellen noch etwas mehr ins Detail gehen könnte. Eine Diskette

mit MUI inkl. Installer, sowie eine weitere Disk mit Artscan in zwei Versionen und das Programm DATACHROME V1.0 sind ebenfalls enthalten.

Der Unterschied zwischen beiden Programmversionen: eine davon unterstützt Coprozessoren – dadurch wird der Scanvorgang nochmals ganz erheblich beschleunigt.

Artscan zeichnet sich schon ohne Coprozessor durch seine extrem schnelle Scangeschwindigkeit aus. Hier hat Artscan gegenüber allen bisher bekannten Programmen

die Nase vorn. Leider bringt dies aber auch einen Nachteil mit sich – Artscan III läuft erst ab 68020-Prozessoren, die 68000er-Typen können mit der neuen Fassung praktisch nicht mehr arbeiten.

■ Programmfunktionen

Nach der, bei Amiga üblichen, leichten Installation der Software muß man sich zunächst den Präferenzen zuwenden. Das SCSI-Device wird ausgewählt. Die Software zeigt alle gefundenen Devices an; die Unit (üblicherweise 5) wird eingestellt. Der Scanner wird von Artscan nach dem Speichern und dem Neustart des Programms automatisch erkannt und identifiziert.

Als »Temp Dir« empfehlen wir, in den Prefs »RAM« einzustellen. Das ermöglicht einen schnellen Scanvorgang.



Artscan III V3.0: Die Produkte des Scanvorgangs betrachtet man in den View-Fenstern

Allerdings sollte dann auch genügend RAM-Speicher zur Verfügung stehen.

Artscan III läuft mit und ohne Grafikkarte, beim Grafikarten-Screen hat man schon beim Preview einen hervorragenden Eindruck, wie die Vorlage aussieht. Als mögliche Preview-Größen sind, um die Auswahl zu erleichtern, etliche bereits vorgegeben, wie z.B. A4, A5, DIA und CD Cover. Es lassen sich jedoch in die entsprechenden Felder per Tastatureingabe auch eigene Werte eintragen. Das heißt, man kann in einfacher Weise bestimmte und ausgewählte Bereiche in dem jetzt auch farbigen Preview auswählen.

Hat man sich nun für einen Bereich entschieden, wählt man nur noch die gewünschte dpi-Zahl (zwischen x und 4800 DPI), und ob in Grau

DATACHROME V1.0

Ein zusätzliches Schman-kerl im Lieferumfang von Artscan: die uneingeschränkt nutzbare Version von Datachrome V1.0 inkl. Registrierkarte. Damit können Sie alle bekannten Grafikformate vom PC und Amiga automatisch beim Laden in IFF konvertieren.

oder Farbe gescannt werden soll. Auch für Filtermöglichkeiten ist im Menü gezeigt. In der oberen Zeile zeigt das Programm bei jeder Änderung vorab an, wie viel Speicher der Scan benötigen wird. Man sollte besonders bei farbigen Vorlagen darauf achten, daß nicht in zu hoher Auflösung gescannt wird. Also: diesen Wert sollten Sie jedenfalls immer im Auge behalten!

Eine wesentliche Erleichterung bei der Eingabe der Werte ist bei Artscan die Möglichkeit, alle Zahlen per Fader oder Tastatureingabe zu

MUI (Magic-User-Interface)

Bei Artscan III wird die einzustellfähige Version 3.8 des Programms mitgeliefert. Dieses ermöglicht, die gesamte Workbench und viele andere Funktionen nach Ihren Wünschen einzustellen. Gegen eine geringe Gebühr beim Hersteller kann man sich registrieren lassen, um immer die neueste Version zu erhalten.

wählen und einzugeben – eine äußerst komfortable Funktion bei der Arbeit mit dem Scanprogramm. Nach dem Scanvorgang klickt man auf die View Buttons, um sich das Ergebnis in seiner Endqualität anzuschauen.

Aber damit nicht genug: Mit den mittleren Menüpunkten lassen sich jetzt noch einige Änderungen einbauen, wie beispielsweise Gammakorrekturen, Helligkeit, sowie stufenlose Filtern der Farbwerte. Man muß dazu nicht noch einmal neu scannen, sondern klickt nach dem Verstellen der Werte einfach auf »View« – und schon werden die gewünschten Änderungen sichtbar.

■ Scan-Image sichern

Will man nun das Ergebnis speichern, so geht man in »Prefs«, sucht sich hier das zum Speichern gewählte Format wie z.B. IFF, IFF24, JPG oder PPM/PGM aus und klickt auf »Speichern«. Die bekannten Requester erscheinen.

Ein Tip: Bei den Formaten IFF und JPG gibt es eine weitere Sonderfunktion, die nicht im Handbuch beschrieben ist. Durch Doppelklick auf die Begriffe werden neue Menüs geöffnet, mit denen man bei JPG z.B. die Qualität der Speicherung oder bei IFF die Farbteile einstellen kann. Ein JPG-Bild kann hier, wenn das Bild z.B.

zuviel Speicherplatz im RAM verbraucht, ganz erheblich verkleinert werden.

Fazit: Das neue Artscan III hält mit Scanquix jederzeit mit. Bei den verwendeten Scannern bietet sich für Artscan allerdings derzeit nur die Viewstation an, hier ist Scanquix noch in Führung, da es auch andere Gerätetypen erkennt. Besonders waren wir von der Scangeschwindigkeit. Gravierende Nachteile für Besitzer älterer Amigas: Leider läßt sich aber die Version nicht mehr mit 68000-Processoren benutzen (erst ab Typ 68020). Das Handbuch sollte ausführlicher sein. Die einfache Handhabung trotz vieler Funktionen machen das jedoch wieder wett. Die neue Version von Artscan ist aber allein schon durch seinen niedrigen Preis als Scansoftware zu empfehlen.

Eine Demoversion des Artscan III finden Sie im Internet unter der Webseite <http://www.Fischer-HS.de>.

Unsere Testkonfiguration: A4000 Tower, Cyberstorm SCSI KIT, 40 MB Ram, Picasso IV, Viewstation AT6. bl

AMIGATEST 7/97

Artscan III V3.0

87% *gut*



+ sehr schnell; einfache Bedienung; einfache Handhabung; günstiger Preis
— nur AT3, AT6, A6000C plus; knappes Handbuch

Preis: 109 Mark (Update 78 Mark)
 Vertrieb: Fischer Hard & Software
 Hannover, Schierholzstr. 33,
 30655 Hannover,
 Tel. 0511-572358, Fax 572373,
 internet: <http://www.fischer-hs.de>

Billig-Angebote Neue und gebrauchte (g), werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör

Amiga's

Amiga 500 m Kickstart 1.2, kompl. Zubehör. g. 198,-
 Amiga 500 mit Kickstart 1.3, Zubehör. g. 248,-
 Amiga 500 plus, Kickstart 2.0, 2MB Chip. g. 379,-
 Amiga 600 mit 1 MB Chip Ram. g. 298,-
 Amiga 1200 mit 2MB Chip, Zubehör. g. 478,-
 Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr. Paket. g. 698,-
 Amiga 1200 Magic HD 170MB, Pr.-Paket. g. 898,-
 Amiga 1300 Invinity-Tower, Tastatur. g. 948,-
 A 1300Tower, 1,7GB, CD-ROM, Pr.-Paket. 1598,-
 A 1300Tower, 10MB, 1,7GB, CD, 50MHz. 1898,-
 Amiga 2000, 1 MB Chip, Kick 2.0. g. 398,-

Speicher

Speichererweiterer auf 2,5 MB A 500. g. 139,-
 Speichererweiterung auf 2,5 MB. g. 119,-
 8 MB ext. m. HDD-Contr. A500/600. g. 289,-
 Speichererw auf 2MB Chip. A500plus/600. 398,-
 Speichererw. 2MB/4MB A2000. g. 129,-/178,-
 Speicherkarte 1MB/9MB Amiga 1200. g. 79,-
 Speicherkarte 4MB/8MB Amiga 1200. g. 139,-
 2MB Zipp-Ram (für Alfa-Contr. A3000 usw.) 119,-

Festpl., Laufw., CD

Festplatte 85MB m. Contr. A500/600. g. 298,-
 Festplatte 170MB mit Contr. A500/2000. g. 498,-
 Festplatte 1,3GB mit Contr. A500/2000. 498,-
 Laufwerk intern A500/600/1200/2000. g. 59,-
 Laufwerk extern für alle Amigas. g. 69,-
 CD-ROM für Amiga 500/600/1200/2000. g. 198,-
 AT-U-SCSI-Contr. A2000 für HD und CD. g. 119,-
 Festplatte 260MB, 2,5", CD-ROM A1200. 229,-
 Festplatte 1,3GB, 3,5" m. Einbausatz A1200. 398,-
 CD-ROM 8xsp. int./ext. A600/1200. g. 219,-/349,-

Monitore, Drucker

Farbmonitor 1081 oder baugleicher. g. 195,-
 Farbmonitor 1084 oder baugleicher. g. 229,-
 Farbmonitor 1084S oder baugleicher. g. 248,-
 Matrix-Drucker 9 N. sw/color. g. 98,-/148,-
 Matrix-Drucker 24N. sw/color. g. 148,-/198,-

Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 1MB Ram 32Bit. g. 189,-
 Turbo A1200, 28MHz, MMU, 4MB. g. 179,-
 Turbo A1200, 50MHz, MMU, 8MB. g. 348,-
 Turbo A2000, 14MHz, MMU, 2MB. g. 248,-
 Turbo A2000, 25MHz, MMU, 4MB. g. 348,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/1200/2000. g. 59,-/69,-/109,-
 Tastatur A500/A600/A1200, A2000. g. 69,-/98,-
 Kickstartumschaltung alle Amiga. g. 15,-
 Motherboard A2000, kompl. bestückt. g. 248,-
 Austauschgerät Amiga 500. g. 150,-
 Kickstart 1.2/1.3/2.0/3.1. 19,-/29,-/39,-/49,-
 CIA-Chip 8520. g. 39,-
 TV-Modulator für Amiga. g. 69,-
 Amiga-Maus 300/400 dpi. g. 25,-/29,-
 DD-Disketten Sony 20 Stick. g. 13,-
 DD-Disketten, 35 Stück, gebraucht. g. 15,-
 Invinity-Tower für Amiga 1200 ab. g. 299,-

TAUSCHAKTION

Unsere Tauschaktion geht weiter!
 Bei Kauf eines neuen Amiga oder PC nehmen wir Ihre kompl. alte Amiga-Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

Marken-PC's

IBM 486DX386, 8MB, 340MB SCSI, CD-ROM, Win95-Tastatur, Maus, MidTower. g. 799,-
 Novia 5x86, 133MHz, 8MB, 850MB HDD, 2MB, CD, Sound, Tast., Maus, MiniT. 1099,-
 Fujitsu P150, 16MB, 1,3GB HDD, CD-ROM, Win95Tast., Soundk., Maus, MidTower. 1499,-
 Fujitsu MMX 166, 16MB, 1,7GB HD, 2MB GK, CD-ROM, Soundk., Maus, MidTower. 1999,-
 Aufpreis Monitor 1471517V: 399,- / 529,-/ 999,-
 Aufpreis Windows 95. g. 169,-

Spiele und Programme

Wir führen alle neuen Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rhenlstr. 72
 Versand per Nachnahme (+15,-)

So oder so: selbstgedrehte Videos sind immer eine feine Sache. Fast perfekt wird es aber, wenn man zum krönenden Schluß noch einen selbsteditierten Abspann an seinen Film hängen kann.

■ von Igor Vucinic

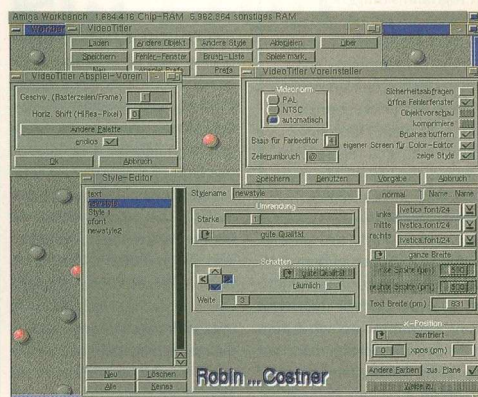
In Zusammenarbeit mit der geballten Club-Power von APC&TCP entstand der »VideoTitler« von Andreas Kramann. Wenn Sie Ihrem Publikum (es wird bekanntlich immer anspruchsvoller) schon mal einen selbstgedrehten Film vorgeführt haben, kennen Sie sicher das Problem am Schluß. Es fehlt ein Abspann, in dem die mitwirkenden Darsteller und Akteure wie bei einem richtigen Hollywoodstreifen gewürdigt werden. Hier soll der Videotitler Abhilfe schaffen.

■ Installation

Der Videotitler läßt sich zwar auch auf Diskette installieren, aber empfehlen kann man diese zeitraubende Me-

■ Videos nachbearbeiten: »VideoTitler«

Titel-Story



VideoTitler: In der professionell gestalteten Arbeitsfläche lassen sich die Fonts für den Abspann bestimmen

lich die Oberfläche läuft auf Grafikkarten). Desweiteren wird zum Betrieb mindestens die Version 2.2 von Stefan Stunz' MUI benötigt. Netterweise liegt die Demoversion 3.3 auf einer Diskette bei, kein Problem also.

Höhe der Zeile kann variiert werden und es können wahlweise Bilder, Animationen oder Text in eine Zeile eingebaut werden. In einer Art Preferences (hier »Style« genannt) können für jede Zeile Schriftart, Schatten, Rand und Position eingestellt werden. Text läßt sich unformatiert oder in Spalten geteilt ausgeben. In diesem letzten Fall kann man beispielsweise links den Namen der gespielten Filmfigur angeben, mittig verläuft eine Reihe von Punkten und rechts steht der Name des Schauspielers.

Im Farbesteller lassen sich wunderbare Farbverläufe für den Hintergrund des Abspanns definieren (»Copperscreens«). Damit ergibt sich selbst auf ECS-Amigas ein stufenloser Übergang. Hat man sich bei den Einstellungen verkalkuliert oder können benötigte Dateien nicht mehr aufgefunden werden, gibt das Videotitler-Fehlerfenster Auskunft darüber. So sieht man auf einen Blick, woran's hapert.

■ Bedienung

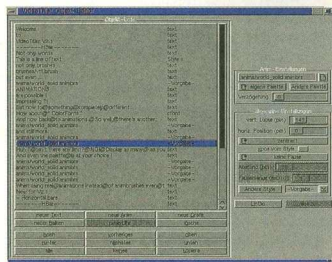
Nach dem Programmstart gelangt man in ein Hauptfenster, von wo aus alle weiteren Funktionen des Programms gesteuert werden. Das Kernstück des Videotitlers ist der Objekteditor. Jede Zeile stellt ein Objekt dar und besitzt seine eigene Farbpalette. Die

■ Features

»Videotitler« macht Gebrauch von vollem Overscan – so wird der Bildschirm in einen 736x560 Punkte großem Bereich ausgenutzt. Sie können alle erdenklichen Fonts (skalierbar, Color) einsetzen, IFF/ILBM-Grafiken und Anim5-, Anim7- und Brush-Animationen werden unterstützt und Text flüssig vertikal gescrollt.

PAL- und NTSC-Amigas werden unterstützt und das Beste ist: Der Abspann kann nach seinem Entwurf sofort in Echtzeit betrachtet werden. Lästige Kaffeepausen während der Berechnungen entfallen also.

Fazit: »Videotitler« stellt für so manchen Hobbyfilmer eine willkommene Bereicherung dar. Zwar kann man damit »nur« den Abspann erstellen, aber gerade dieser ist ja oft das i-Tüpfelchen auf einem Homevideo. Und die Flexibilität des Programms, auf diesem Gebiet nahezu alles realisieren zu können, läßt kreativen Hobbyregisseuren freien Lauf. Das klappt aber erst nach einiger Einarbeitungszeit. *bl*



Objekt-Editor: Jede Zeile repräsentiert ein Objekt, das wiederum eine eigene Farbpalette besitzt

thode wirklich nicht. Ihr Amiga sollte mit mindestens Kickstart 2.0, 1 MByte RAM und einer Festplatte ausgerüstet sein – dank Original-Installer geht die Prozedur dann völlig problemlos von der Hand. AGA-Chips werden unterstützt, Grafikkartenbesitzer allerdings müssen leider außen vor bleiben (ledig-

AMIGATEST 7/97
VideoTitler V2.1
82% gut

PREIS/LEISTUNG	30
DOKUMENTATION	10
BEDIENUNG	20
ERLEBNBARKEIT	10
LEISTUNG	30

- Vielfältige Editfunktionen
- Anfangs etwas komplizierte Bedienung

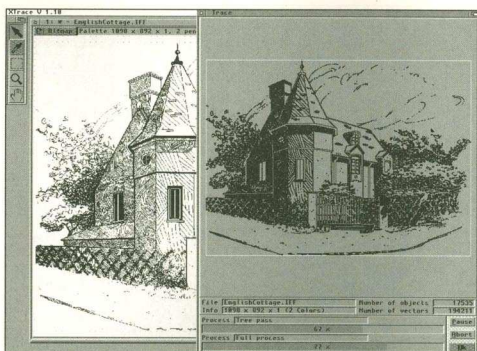
Preis: 89,95 Mark
Anbieter: APC & TCP Computerclub & Vertrieb, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel. (0 86 42) 89 99 53, Fax (0 86 42) 89 50 04

■ Vektorisierungsprogramme: XTrace 1.10

■ von Walter Watzl

Wer kennt die Probleme nicht: Kaum gönnt man sich einen etwas besseren Drucker oder gibt selbst angefertigte Druckunterlagen in die Druckerei, werden die Clips, die vorher ohne Aufsehen eingesetzt wurden, plötzlich zu pixeligen Ärgernissen. Klar, denn meistens handelt es sich dabei um kleine Bildden mit eher mäßiger Auflösung. Das fällt beim Ausdruck mit dem 300-dpi-Tintenstrahler vielleicht noch gar nicht so auf, aber spätestens beim 600-dpi-Laser oder endgültig bei der Vervielfältigung beim Drucker.

Abhilfe schaffen nur Vektor-Clips. Diese sind auf dem PC leicht zu haben (z.B. Corel), für den Amiga gab's bislang kaum etwas. Da hilft nur eines: selbst vektorisieren. Tracker – wie man solche Programme nennt – waren nur beim sehr antiquierten »Professional Draw« und beim auch nicht mehr ganz frischen »Art Expression« dabei.



Transformation: Das Original-IFF-Bild (links) und die umgewandelte Grafik im Vektorformat (rechts)

Abhilfe schafft »XTrace«, das sich ausschließlich dem Vektorisieren von Bitmaps widmet. Die Installation ist einfach: Sie entpacken die drei Hauptarchive (s. unser Info-Kasten »Xtrace – Daten«) in ein Verzeichnis und starten den Installer.

XTrace startet auf einem eigenen Bildschirm. Die Bedienung ist einfach. Die Menüeinträge sind zwar in Englisch, doch die Dokumentation (AmigaGuide) ist komplett in Deutsch. Über »Project/Load Picture...« laden Sie ein IFF-Bild, das Sie umwandeln wollen. Neben IFF unterstützt XTrace auch Datatypes und ein internes IFF-Format. Anschließend wandeln Sie es über den Menüeintrag »Bitmap Process/Trace...« in eine Vektorzeichnung um.

Natürlich ist das nicht alles, was XTrace kann – so lassen sich schon am geladenen Bitmap-Bild Veränderungen vornehmen. Sie können unbenutzte Farben aus dem Bild entfernen oder das Histogramm bearbeiten. Vorteil: Histogramme verbessern Bilder mit schlechtem Kontrast. Zusätzlich bietet XTrace diverse

Filter an, die Sie durch eigene Definitionen erweitern können. Nachdem die Bitmaps verbessert wurde, gelingt auch das Umwandeln besser. Gefällt das Vektorbild nicht, läßt es sich nachbearbeiten. Dazu stehen ebenfalls zahlreiche Funktionen zur Verfügung. Die wichtigsten sind »Supress noise« und »Slope«. Mit der ersten genannten entfernen Sie einzelne Punkte, die sozusagen als Rauschen im Bild nur stören. Mächtiger, schwieriger zu beherrschen und zugleich sehr leistungshungrig ist »Slope«. Damit entfernen Sie die pixelige Struktur in der vektorisierten Grafik. Schräge Linien werden glatt ohne viele Stützpunkte und »eckige« Kurven werden durch Bezier-Kurven ersetzt. Mit dieser Funktion erhalten Sie *nie* auf Anhieb perfekte Resultate, es sind mehrere Durchläufe nötig. Gerade am Anfang ist es schwierig, den Einfluß der Parameter abzuschätzen. Je nach Bildinhalt müssen sie auch anders gesetzt werden.

Bei »Slope« kann der Amiga gar nicht genug Rechenleistung haben. Für ein einfaches Bild mit 100x700 Punkten vergehen etwa zwei Minuten auf einem Amiga 3000 mit CyberStorm 060 MK II. Bei einem sehr komplexen Bild mit vielen einzelnen Objekten war nach ca. einer Stunde erst das halbe Bild bearbeitet.

Fazit: XTrace ist ein sehr leistungsfähiger Tracer. Auf dem Amiga gibt es bisher nichts vergleichbares. Bitmap-Bilder lassen sich schnell und in annehmbarer Qualität umwandeln. Allerdings sind die Vektorgrafiken nicht perfekt und oft ist es nötig, selbst noch einmal Hand mit einem Zeichenprogramm anzulegen. *lh*

XTrace – Daten

XTrace ist Shareware und kostet 30 Mark. Sie erhalten die Demo-Version im Aminet oder auf einer Aminet-CD unter »gfg/conv« oder im WWW unter »<http://www.imn.htwk-liepzig.de/~rschuet>«. Die Einschränkung der Demo-Version besteht darin, daß allen erzeugten Grafiken sichtbar der Schriftzug »Demo« hinterlegt ist.

Um mit XTrace arbeiten zu können, brauchen Sie drei Archive:

```
# das Haupt-Archiv: XTrace_1_10_Main.lha
# Das Doc-Archiv: XTrace_1_10_GerDoc.lha
# das CPU-Archiv: XTrace_1_10_XXX.lha
```

Die »xxx« im CPU-Archiv stehen für den eingesetzten Prozessor: je nach Amiga, setzen Sie für die drei x die 000 (MC68000), 020 (MC68020), 030 (MC68030), 030882 (MC68030 mit FPU), 040 (MC68040).

XTrace benötigt Amiga-OS 3.0, MC 68000 und 2 MByte RAM. Damit Sie auch umfangreichere Projekte noch flott bearbeiten können, empfiehlt sich ein 68030 mit 25 MHz und FPU und 5 MByte RAM.

Datensicherung ist seit jeher ein wichtiges Thema – ein neues Backup-Programm für Amiga tritt an. Kann »NewBack« seinen älteren Mitbewerber auf die Plätze verweisen?

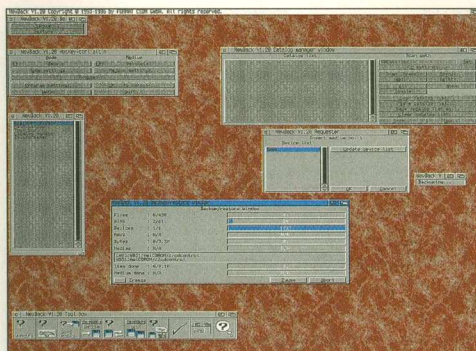
■ von Candid Bösch

Von »AmiBack«, »Quarterback« und »Diavolo Backup« hat man schon längere Zeit nichts neues mehr gehört. NewBack, im Vertrieb von Amiga Oberland, läßt da als Newcomer aufhorchen.

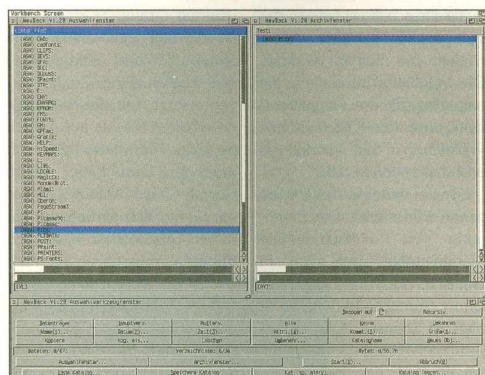
Auf zwei Disketten befinden sich das Backup-Programm NewBack, der Voreinsteller FPrefs, der »DeviceMasher« und die ausführlichen Online-Hilfen aller Programme. Devi-

■ NewBack: Backup-Programme

Frischer Wind



Window-Vielfalt: Auf Wunsch kann man die Programm-Fenster öffnen oder NewBack per Werkzeugleiste bedienen



Auswahlmodus: Mit NewBack erstellen Sie individuelle Sicherungskataloge für Backups im Handumdrehen

ceMasher sichert komplette Laufwerke trackweise in beliebige AmigaDOS-Dateien. Das Sichern einzelner Dateien auf Streamer, Wechselpplatten, Diskettenlaufwerke und in eine AmigaDOS-Datei übernimmt das Hauptprogramm NewBack. Das Handbuch (deutsch und englisch in einem Buch) ist sehr ausführlich und beschreibt alle Funktionen bildlich.

NewBack präsentiert sich dem Anwender in viele Fen-

ster aufgeteilt. Es läßt sich entweder über Piktogramme (Werkzeugkasten) oder, weniger bunt, über das Hauptfenster bedienen. Eine sehr gute Hilfe für Neulinge ist das Einsteiger-Fenster. Wird diese Option aufgerufen, leitet das Programm den unsicheren Anwender mit einem Assistenten Schritt für Schritt durch einen kompletten Sicherungs- oder Wiederherstellungs-Vorgang. Da kann man wirklich nichts falsch machen.

Wer sich schon besser auskennt, kann auf die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten zurückgreifen. Startet man einen Sicherungsvorgang, wird der Auswahlmodus aktiv. Hier erstellen Sie Kataloge mit umfangreichen Selektionskriterien wie z. B. Name, Datum, Zeit, Attribute, Kommentar oder Größe. Links im Auswahlfenster werden alle Geräte und Assigns aufgeführt, rechts finden sich die selektierten Dateien. Die Kataloge lassen sich speichern und zu einem späteren Zeitpunkt oder sofort für eine Sicherung heranziehen. NewBack kann auf Wunsch von jeder gesicherten Datei eine Prüfsumme erstellen und zusätzlich die Daten mit XPK-Libraries komprimieren.

Einmal gesicherte Daten lassen sich nur dann wieder herstellen, wenn der zugehörige Katalog noch existiert. Ein verlorengegangener Katalog ist, auch wenn alle Sicherungsmedien fehlerfrei vorliegen, nicht mehr restaurierbar. Ein großes Manko von NewBack!

Dieses Tool sichert komplette Geräte trackweise in eine Datei und schreibt sie zurück.

Als Ziel eignet sich lediglich eine Datei, damit scheiden Streamer als Sicherungslaufwerk aus. DeviceMasher sichert immer das komplette Gerät, egal wieviel davon belegt ist.

Fazit: NewBack hinterläßt einen gemischten Eindruck. Auf der einen Seite kann sein Konzept überzeugen, bei der Realisierung haperts an manchen Stellen. Die Bedienung ist nicht immer intuitiv, manchmal sogar verwirrend. Das Sichern auf Streamer erfolgt im Vergleich zu »Diavolo Backup Pro« unakzeptabel langsam. Daß das Programm des öfteren Enforcer-Hits erzeugt und manchmal abstürzt, stimmt nachdenklich. Doch wenn die größten Probleme und Ungereimtheiten beseitigt sind, kann NewBack sicher seine Freunde finden. lb

AMIGA TEST 7/97

NewBack V 1.20

66% befriedigend

Kriterium	Punktzahl
PREIS/LEISTUNG	30
DOKUMENTATION	10
BEDIENUNG	20
ERLERNBARKEIT	10
LEISTUNG	30

+ Umfangreiche Selektions-/Deselektionskriterien; Katalogmanager; Trackweises Sichern mit DeviceMasher; Prüfsumme für jede gesicherte Datei; unterstützt Streamer; gutes Handbuch, gute Online-Hilfe; komprimiert Sicherungen (xpk-Libraries); No-DOS-Sicherungen

- Kein Rücksichern ohne Katalog möglich; nicht Enforcer-fest; sehr langsames Sichern auf Streamer; schwacher ARexx-Port; kein Scheduler; teilweise Inkonsistenz in der Bedienung; gelegentliche Abstürze

Preis: ca. 99 Mark
Anbieter: Oberland Computer, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Taunus, Tel. (0 61 73) 60 80, Fax (0 61 73) 6 33 85, [www-http://www.oberland.de](http://www.oberland.de)

»Final Writer 97«
bringt neue Funktionen mit sich, die man sonst nur von DTP-Programmen kennt. Ob sich das Update lohnt, haben wir untersucht.

■ von Candid Böschen

Final Writer teilt sich seit Jahren mit »WordWorth« den Amiga-Markt auf dem Gebiet Textverarbeitungen. Auch während der langen Durststrecke des Amiga ist SoftWood den Amiga-Anwendern stets treu geblieben und hat in regelmäßigen Abständen Updates auf den Markt gebracht.

■ Lieferumfang und neue Funktionen

Wer Final Writer 97 als Update zu »Final Writer 5« bestellt, bekommt zwei Disketten und eine Handbücherganzung. Als Vollversion besteht Final Writer 97 aus einem Satz von sieben Disketten und drei Handbüchern; dem Benutzerhandbuch und zwei Handbücherganzungen.

Doch Ernährung: Gegenüber Final Writer 5 hat die neue Version lediglich vier neue Funktionen zu bieten:

- Textrahmen
- Hilfslinien
- Punktgenaues Verschieben von Objekten Cursor-Tasten
- Vereinfachte Zellauswahl in Tabellen

Zusätzlich wurde der ARexx-Port für die neuen Funktionen erweitert.

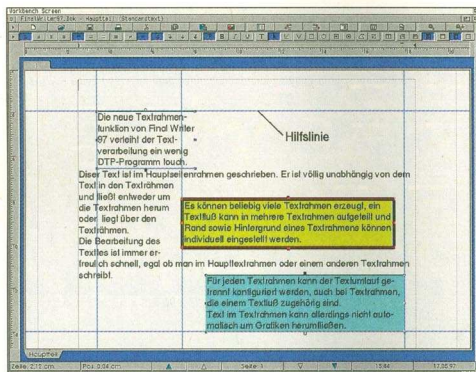
Bei einem Update-Preis von satten 69 Mark ist man da logischerweise skeptisch. Doch tatsächlich ist es so, daß die beiden erstgenannten neuen Funktionen einiges zu bieten haben.

■ Textrahmen

Mit dem Prinzip der Textrahmen erhält Final Writer 97 eine der typischen Funktionen

■ Software: Textverarbeitung

Ein Hauch von DTP



Textrahmen und Hilfslinien: die beiden Highlights von Final Writer 97 machen das Gestalten einfacher

von DTP-Programmen. War es bekanntlich bisher nur möglich, in einem sich auf allen Seiten eines Dokuments wiederholenden und gleichförmigen Hauptseitenrahmen Text einzugeben, so können jetzt zusätzliche Textrahmen in beliebiger Anzahl erzeugt werden. Der Text in einem Rahmen ist unabhängig von dem im Hauptseitenrahmen.

Innerhalb eines Textrahmens stehen die gleichen gestalterischen Möglichkeiten wie im Mainframe zur Verfügung. Randstärke; Randfarbe und Background lassen sich für jedes Element individuell bestimmen. Ein Textrahmen läßt sich in mehrere Frames aufteilen und sind diese miteinander zu verknüpfen – automatischer Textfluß ist also gewährleistet. Dies kann auch über mehrere Seiten hinweg geschehen. Final Writer paßt dabei automatisch die Höhe des letzten Textrahmens an. Wird soviel Text gelöscht, daß der letzte Textrahmen eines Textflusses leer wird, löscht Final Writer 97 diesen überflüssigen Textrahmen automa-

tisch. Dies ist sicher nicht immer erwünscht, denn wenn man nun wieder Text einfügt, wird kein neuer Rahmen erzeugt sondern der jetzt letzte Textrahmen verlängert.

Wie alle anderen grafischen Objekte auch, lassen sich Textrahmen sperren. Die Position eines Textrahmens wird mit der Maus oder millimetergenau im Einstellungs-Fenster bestimmt. Ob und wie der Hauptseitenrahmentext einen Textrahmen umfließt, wird hier ebenfalls eingestellt. Leider kann Text in einem Textrahmen keine Grafik umfließen und das Drehen ist auch nicht möglich. Was ebenso fehlt: die Möglichkeit, den Text innerhalb eines Textrahmens mit einem bestimmten Offset zum Rand des Textrahmens zu versetzen.

■ Hilfslinien

Genaues Ausrichten von Objekten ermöglichen Hilfslinien, die man mit der Maus einfach aus dem horizontalen und vertikalen Lineal von Final Writer 97 zieht. Eine Positionierung der Hilfslinien über

Zahlenwerte ist nicht vorgesehen. Wird beim Verschieben einer Hilfslinie die CTRL-Taste gedrückt, richtet Final Writer 97 die Hilfslinie an den Einheitenmarkierungen der Lineale aus. Hilfslinien werden nicht gedruckt – die Anzeige der Hilfslinien und ihre magnetische Wirkung ist deaktivierbar.

Fazit: SoftWood hat Final Writer 97 interessante neue Funktionen verliehen und die machen Seitengestaltung in der Textverarbeitung noch einfacher. Für Besitzer von »Final Writer 5« ist das Update sicher nur dann interessant, wenn Sie für ihre Arbeit die wenigen neuen Funktionen unbedingt benötigen. *lb*

AMIGA TEST 7/97

Final Writer 97

80% gut

PREIS/LEISTUNG	
25	30
DOKUMENTATION	
8	10
BEDIENUNG	
15	20
ERLERNBARKEIT	
7	10
LEISTUNG	
25	30

+ Schnelle Textbearbeitung auch in Textrahmen; mehrere Textrahmen (auch über Seiten hinweg) für einen Textfluß; magnetische Hilfslinien; Tabellenfunktion

— Kein Textumfluß von Grafiken in Textrahmen; Textrahmen können nicht gedreht werden; Positionierung von Hilfslinien nur über Maus; keine Abstände vor und nach Absätzen definierbar

Preis: ca. 199 Mark
(Update von Version 5) 69 Mark
Anbieter: Oberland Computer, In der Scheithohl 5, 61476 Kronberg/Taunus, Tel. (0 61 73) 60 80, Fax (0 61 73) 6 33 85, WWW: <http://www.oberland.de>

CDs gibt es für den Amiga zwar massenweise. Der APC&TCP schickt sich dennoch an, den Markt mit zwei neuen Produkten weiter zu bereichern.

■ von Igor Vucinic

Der APC&TCP, einer der größten Amiga-Clubs Deutschlands, dürfte dem einen oder anderen Amiga-User sicher schon bekannt sein.

Sei es durch die zahlreichen Spiel- und Anwenderprogramme aus eigenem Hause, das Diskettenmagazin »NoCover« oder die Präsenz auf der alljährlichen Computer-Messe in Köln. Nun präsentiert der Club ein weiteres Mal ein Stück Software aus eigener Produktion: Die »APC&TCP-CD-Volumen-1« und »2«, zwei Software-CDs, die sich von der Masse abheben.

■ APC&TCP-CD-Volumen-1

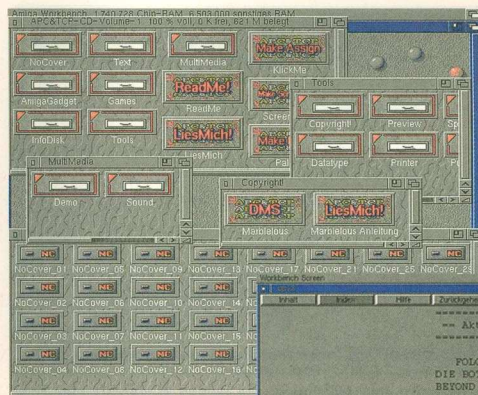
Diese CD wurde nach dem Motto »Von Mitgliedern für Mitglieder UND Nicht-Mitglieder« produziert. Auf ihr finden sich über 600 MByte an Daten aus den Bereichen »NoCover«, »Games«, »AmigaGadget«, »Tools«, »Infodisk«, »Multimedia« und »Text«, wobei die Hauptverzeichnisse noch in zahlreiche Unterverzeichnisse aufgeteilt worden sind.

Anders als bei vielen anderen CDs gibt es hier keinen themenspezifischen Schwerpunkt. Im Verzeichnis »NoCover« befinden sich alle Ausgaben des monatlich erscheinenden Diskettenmagazins, »Games« – wen wundert's – birgt zahlreiche Spiele für unterhaltsame Stunden. Die Besonderheit ist jedoch die Vollversion des kommerziellen Spiels »Marblelouse«.

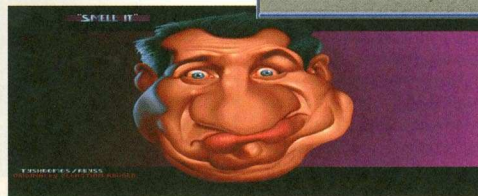
Wer sich für den APC&TCP interessiert, schaut am besten mal in »Infodisk« rein und sammelt dort Informationen. Elf

■ APC&TCP-CDs

Clubsache



APC&TCP-CD Volume 1 und 2:
Pro CD mehr als 600 MByte Daten-Spiele, Bauanleitungen, Hardware-Basteleien, informative Verzeichnisse und mehr als 1500 Grafiken im IFF-, GIF- und JPEG-Format



Ausgaben der »AmigaGadget« sorgen für digitale Kurzweil vor dem Monitor. Eine wahre Fundgrube für Fans und Bastler verbirgt sich hinter der schönsten Bezeichnung »Text«. Sei es der obligatorische StarTrek-Guide, ein Verzeichnis mit allen bisherigen Folgen der Serie »Akte X«, Bauanleitungen zu verschiedenen Hardware-Basteleien - hier kommt jeder auf seine Kosten.

Ein Suchprogramm wie z.B. auf den Aminet-CDs fehlt leider, so daß man sich per

Hand durch die Datenmengen graben muß.

■ APC&TCP-CD-Volumen-2

Diese CD ist mit über 600 MByte zum Themenschwerpunkt Grafik gefüllt.

In den fünf Verzeichnissen »Art«, »Club«, »Trace«, »Tools« und »Digi« befinden sich insgesamt mehr als 1.500 interessante Bilder im IFF-GIF- und JPEG-Format.

Die Palette reicht von digitalisierten Grafiken rauschen der Wasserfälle über Top-

Raytracing-Bilder aller Art, bis hin zu beeindruckenden Handzeichnungen von Grafikern aus der Demoszene. Dabei ist es kaum zu fassen, wie gut 32-Farb-Bilder aussehen; man könnte einen Großteil davon glatt für AGA-gepinselt halten. Natürlich dürfen auch Beiträge von zahlreichen Clubmitgliedern nicht fehlen. Die Kunstwerke können per Doppelklick aufs Icon dargestellt werden. Auch hier ist weder ein geeignetes Suchprogramm noch eine spezielle

Oberfläche verfügbar, was aber den Nutzen der CD insgesamt nicht einschränkt.

Fazit: Der APC&TCP hat mit diesen beiden CDs bewiesen, daß Qualität nicht teuer sein muß.

Finden Fans aller Art auf der ersten CD, was sie bestimmt schon immer mal gesucht haben, kommen Grafikfetischisten bei der zweiten Scheibe voll auf ihre Kosten – auch wenn z.B. eine Thumbnail-ähnliche Indexoberfläche als Dreingabe nicht geschadet hätte.

So oder so sind die beiden CDs ein gelungenes Stück Software und eine Bereicherung auf dem Amiga-Markt. *bl*

Preis: 19,95 Mark pro CD
Datenmenge: ca. 600 MByte pro CD
Anbieter: APC&TCP, Dorstr. 17,
D-83236 Übersee, Tel. (0 86 42) 89 99 53,
Fax: (0 86 42) 89 50 04

■ Softwaresammlung

AGA Experience Volume 2

Aus dem Haus Sadeness Software stammt diese mit über 630 MByte an Daten recht umfangreiche Softwarezusammenstellung. Gefüllt ist die CD mit Programmen aus dem Bereich Animationen, Slideshows, Utilities, Demos, Diskmags, Games, Sound, Pictures und Icons. Ein

Augenschmaus sind die zahlreichen großen Animationen die das Herz jedes Science-Fiction-Fans höher schlagen lassen. Stundenlangen Lesestoff bieten über ein Dutzend Diskettenmagazine, schwerpunktmäßig über sämtliche Themenbereiche verteilt. Im Verzeichnis »Icons« findet man »tonnenweise« Piktogramme, Schriften, Hintergrundmuster und Grafiksets um seine Workbench nach eigenen Vorstellungen zu verschönern. Und auch im Anwenderbereich wird man fündig, egal ob man ein neues Terminalprogramm sucht, spaßeshalber einen Spectrum emulieren möchte oder seiner Festplatte einen Frühjahrsputz spendieren will. Wer spielen will, braucht nur einen Abstecher in die prall gefüllten Spieleverzeichnisse zu machen. Neben üblicher PD- und Sharewaresoft haben auch viele

kommerzielle Anbieter Demoversionen und Updates ihrer Spiele beige-steuert. Eine spezielle Benutzeroberfläche fehlt allerdings, vielmehr bedient man sich der Workbench und klickt auf hübschen und bunten Icons im »MagicWB«-Stil herum. Damit die CD einwandfrei funktioniert, müssen noch einige Anpassungen ans System gemacht werden. Das wird allerdings automatisch erledigt – ein Mausklick genügt.

Fazit: Diese Scheibe hebt sich weder durch topaktuelle Programme noch durch einen interessanten Themenschwerpunkt aus der Masse hervor. Interessante Software ist zwar dabei, aber mangels Suchmöglichkeit nur schwer zu finden.

Igor Vucinic/bl



Preis: 9,99 Mark

Datenmenge: ca. 630 MByte

Anbieter: Sadeness Software, 13 Russell Terrace, Mundesley, Norfolk, NR11 8LJ, UK

Internet: <http://www.sadeness.demon.co.uk>

E-Mail: Rich@sadeness.demon.co.uk

■ Grafiksammlung

Women of the Web

Mit über 450 MByte an ansehnlichen Daten gefüllt präsentiert Sadeness Software, England, die »Women of the Web«-CD. Mehr als 250 weltberühmte Frauen vom deutschen Supermodel bis zur blonden amerikanischen Rettungsschwimmerin sind in dieser Kollektion vertreten. Das Bildmaterial stammt von Internet-Seiten aus aller Welt und wurde hier zu einer Sammlung voller Schönheiten zusammengestellt. Daß hier keine gewöhnliche Bildershow auf CD gebrannt wurde, zeigt schon die Art der Präsentation: Zum Durchforsten der Grafiken wird nämlich ein Web-Browser benutzt, genauer gesagt, die Demoversion von AWeb. Das Programm ist auf der CD für AGA und CyberGFX bereits installiert und braucht nur gestartet zu werden.

Man kann sich die Browser-Software aber auch auf seiner Festplatte installieren und nach individuellen Wünschen konfigurieren.

Nach dem Programmstart präsentiert sich das alphabetisch geordnete Aus-



wahlen der CD. Von hier aus gelangt man zu den jeweiligen Anfangsbuchstaben, wo nochmal Dutzende von Namen darauf warten, angeklickt zu werden. Hat man sich für seine Stars entschieden, werden die Bilder zunächst als Thumbnails gezeigt, die per Mausklick zu den entsprechenden JPEG-Dateien führen.

Je nach Person gibt es eine oder mehr Seiten voller Bilder – manchmal schlummert auch noch ein MPEG-Filmchen auf den Seiten, allerdings in entsprechend

schlechter Qualität. Einige Felder werden durch eine »18« versperrt, dahinter verbirgt sich der Hinweis, daß man gegen Zahlung von knapp 10 Pfund (etwa 25 Mark) direkt bei Sadeness die »Vollversion« der CD mit nochmal 100 MByte an zusätzlichen, allerdings nur für Personen ab 18 Jahren freigegebenen Daten bekommt.

Die Mindestvoraussetzungen an Hardware sind 4 MByte RAM (8 MByte empfohlen), das AGA Chipset (Grafikkarte empfohlen), und Workbench 3.0. Festplatten werden ebenfalls unterstützt.

Zu guter letzt: Diese CD ist nicht nur auf dem Amiga lauffähig; PC-User und ebenso Macintosh-Besitzer können sich an den prominenten Beauties erfreuen.

Fazit: Eine willkommene Abwechslung im digitalen Datenschlund ist diese CD allemal. Ideal als Geschenk oder auch um »selber mal ein Auge drauf zu werfen.«

Igor Vucinic/bl

Preis: 19,95 Mark (+ 10 Dollar für die »Vollversion«)

Datenmenge: ca. 450 MByte

Anbieter: Sadeness Software, 13 Russell Terrace, Mundesley, Norfolk, NR11 8LJ, UK

Internet: <http://www.sadeness.demon.co.uk>

E-Mail: Rich@sadeness.demon.co.uk

»Wildfire« ist sowohl zur Generierung von Animationen (mit und ohne Effekte), zum einfachen Konvertieren, als auch zum Bearbeiten von Einzelbildern bestens geeignet. Sie finden das Programm auf unserer Heft-CD finden.

■ von Andreas Küssner

Wildfire ist komplett über eine Graphische Benutzeroberfläche zu bedienen. Die logische Unterteilung gestaltet dem Benutzer das Arbeiten so einfach wie möglich.

Nach dem Start werden alle Plugins geladen, die sich in der System-Directory von Wildfire befinden. Es ist möglich, verschiedene Spezial-Effekte (alle Effekte sind Plugins), während Wildfire läuft, in den Speicher zu laden oder wieder zu löschen. Das heißt, der Speicherbedarf läßt sich mit Hilfe dieser flexiblen Plugin-Einbindung individuellen Bedürfnissen anpassen. Zur Zeit umfassen alle verfügbaren Effekte 1,9 MByte.

Das Programm unterstützt Drag'n Drop. Auf der Oberfläche befinden sich Icons – werden andere Symbole darauf fallen gelassen, reagieren sie. Sie haben folgende Bedeutung:

Trashcan	Programme löschen
Player	Anims spielen
Viewer	Bilder zeigen
Editor	Texte editieren

Über Wildfire

An diesem Programm wird nunmehr seit über zwei Jahren intensiv gearbeitet. Wildfire ist Shareware – Registriergebühr: 50 Mark.

Da viele Spezial-Effekte rechenintensiv sind, wird – sobald genügend PowerUp-Karten von phase5 verfügbar sind, Wildfire auch für diese Karten angeboten. Neueste Versionen sind laufend über das Aminet und über die Amiga-Magazin-CD zu erhalten.

Hardware-Voraussetzung: mind. 68020 CPU, AGA-Screen, Festplatte, Fast-Memory empfohlen.

■ Animations- und Effectsoftware: Wildfire

Special Effects und vieles mehr

Der Benutzer kann (nach dem Initialisieren) mit der Maus die verschiedenen Programmteile anwählen.

■ Der Konverter

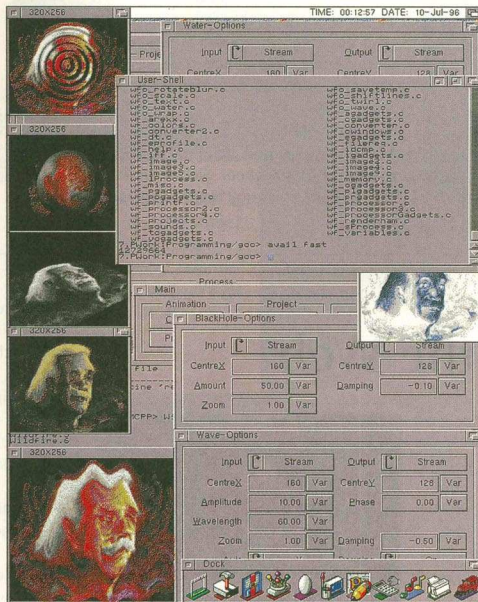
Hier passiert alles im Zusammenhang mit der Erst-

lung bzw. Konvertierung von Animationen.

Der integrierte Wildfire-Konverter unterstützt die Bild- und Animations-Formate:

Eingabe:

Animationen: MPEG, IFF, Yafa Einzelbilder: per Datatype



Funktionsvielfalt: Wildfire glänzt mit unzähligen Funktionen und Effekten zum Manipulieren von Animationen und Bildern

Black Frames: schwarze Bilder zur Erzeugung von Spezial-Effekten per Generator

Ausgabe:

Animationen Yafa, IFF

Einzelbilder

>Nil: Spezial-Funktion zum Testen von Spezial-Effekten

Yafa-Animationen erlauben das Einbinden sogenannter Annotations – das sind kurze Texte, z.B. Daten zur Animation oder zum Autor



Spektakulär: Verwirbeln der Bilddaten mit Wildfire

Weiterhin läßt sich im Converter-Fenster die gewünschte Vorausschau (kein Preview, Preview im Fenster oder Preview auf einem Screen) auswählen. Den Effekt-Processor kann man hier zu- bzw. abschalten.

■ Die Projekt-Verwaltung

Im Projects-Fenster lassen sich mehrere Yafa-Animationen zu einem großen Projekt verbinden. Yafa, dieses neue Animations-Format, welches mit dem Programm Wildfire eingeführt wurde, ermöglicht es, verschiedene Animationen hintereinander ohne jegliche Pause abzuspielen.

Außerdem sind Effekte (Musik, DOS-Befehle usw.) in Verbindung mit Animationen möglich. Multimedia-Shows sind mit Hilfe des Editors in Sekundenschnelle geändert. Ohne etwas an den Animationen zu verändern, kann man z.B. die Reihenfolge der Anims variieren. Die grafische Oberfläche hilft beim Einbinden der Effekte in Animationen. Diese bleiben dabei unverändert. Die Effekte spielt der Player lediglich zu einem bestimmten Zeitpunkt ab. Dazu wird der Freeware-Player »YP« (Yafa-Play) verwendet. Voraussetzung dafür ist ein AGA-Rechner. Zur Zeit wird an einer Version des Players für CyberGraFX-kompatible Grafikkarten gearbeitet.

■ Der Animations-Player

Im Player-Fenster kann man sich Animationen ansehen und Informationen anzeigen

Variation temporärer Puffern

- ⇒ Composing von Farbkomponenten
- ⇒ Ausschneiden von Farbkomponenten
- ⇒ Austauschen von Farbkomponenten
- ⇒ Plasma-Erzeugung

zweidimensionale Effekt

- ⇒ schwarze Löcher
- ⇒ Magnete
- ⇒ Rotation
- ⇒ Blur
- ⇒ Skalierungen
- ⇒ Aufpixeln
- ⇒ Bildpunkte tauschen

Farbveränderungen

- ⇒ Alpha-Kanal
- ⇒ Antique
- ⇒ Balance
- ⇒ Graustufen
- ⇒ Ausstanzen
- ⇒ Color-Look-Up-Tabellen
- ⇒ Filter
- ⇒ Posterisierung
- ⇒ Verrauschung

3D-Operatoren

Bump3D	dreidimensionale Bump-Maps
Cube	Bilder auf einen Würfel projizieren
LWOB	LightWave-Objekte direkt in die Animationen rendern
Magnet3D	Magnet im dreidimensionalen Raum
Perspective	Perspektiv-Verzerrungen
Sphere	Bilder auf eine Kugel projizieren
Transform3D	dreidimensionale Transformationen
Twirl3D	3D-Twirl-Effekt
Twist	3D-Twist-Effekt
Water	physikalisch exakte Wasserwellen
Wave3D	3D-Wellen
Wrap	3D-Wrap-Effekt

lassen. Es wird u.a. ein Größen-Profil erstellt, in dem man Informationen zur Packrate erhält. Weiterhin zeigt er die Timecodes in den Animationen – die sich auch gleich ändern lassen.

Der »TMAker« ist ein Programmteil, mit dem man auf einfachste Weise Transitions zwischen zwei Animationen erzeugt. Transitions sind Überblendungen zwischen zwei Animationen, die z.B. in einem YAFA-Projekt benutzt werden können. Die Auswahl

Yafa-Plugins

Name	Funktion
ColorWheel	Farbenwahl
Command	Eingabe von Wildfire-ARXX-Befehlen
ConvertImages	Konvertieren mehrerer Bilder
CountPlugins	Informationen zu Plugins
EPSSaver	Speichern von EPS-Dateien
GrabWindow	Abspeichern von Fensterinhalten verschiedener Bildschirme
SlideShow	Erstellen von Slideshows
TileImage	»Zerstückeln« von Bildern

des Umblendeffects wird dem Anwender durch eine Vorschau von Beispiel-Animationen erleichtert. Der ausgewählte Effekt wird sofort als Animation dargestellt.

Die Plugins

Im Plugins-Fensters kann man verschiedene Zusatzprogramme laden bzw. sie auch wieder aus dem Speicher entfernen. Die Tabelle »Yafa-Plugins« zeigt alle zur Zeit verfügbaren Hilfsprogramme für Wildfire.

Die Voreinstellungen

In den »Preferences« lassen sich verschiedene Voreinstellungen treffen – z.B.: Wahl des Bildschirms, Zeichensatzes, Farben etc. außerdem Statistik-Einstellungen, die Eingabe der Pfade, Macros-Auswahl und die Funktionstasten-Belegung.

»Load« und »Save« beziehen sich auf die Icons der Benutzeroberfläche.

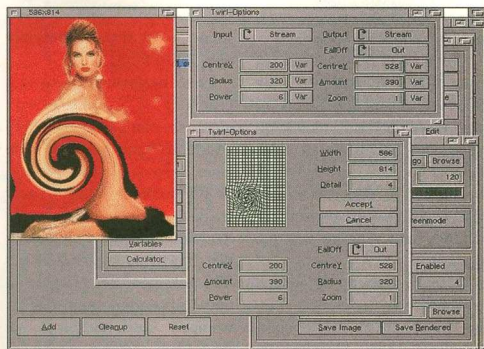
Der Preprozessor

Den umfangreichsten Teil des Programms stellt der Prozessor dar. Mit ihm ist es möglich, Einzelbilder zu bearbeiten oder Spezialeffekte in Animationen einzubinden. Er wird dabei zwischen Eingabe und Ausgabe des Converters geschaltet. Deshalb kann er auch im Converter an oder abgeschaltet werden.

Die Eingabe des Converters wird in Einzelbilder gewandelt und an den Prozessor per »Stream« weitergegeben und dann bearbeitet. Dazu können beliebig viele Befehle nacheinander auf das jeweilige Bild angewandt werden. Der Prozessor speichert das Ergebnis wiederum im Stream ab und gibt es an den Converter zurück. Daraus erzeugt der Converter nun die Animation.

Effekte lassen sich nicht nur über diverse Konstanten, sondern auch über Variablen und Envelopes steuern. Das vereinfacht die Einbindung – will man ein Bild rotieren, wird, je nach dem, bei welchem Bild der Konverter angelangt ist, der Winkel aus dem Envelope ausgelesen. Diese Envelopes lassen sich mit Hilfe einer gra-

Weiterhin läßt sich ein »DirectWindowAccess«-Fenster aktivieren – über welches es möglich ist, diverse Programmteile direkt anzuspringen, ohne der Hierarchie des Programms zu folgen. DWA schaltet DirectWindowAccess ein bzw. aus. Im Icons-Fenster lassen sich Pictogramme erzeugen. Im Log-File zeichnet Wildfire alle Operationen auf und man kann darin nach Fehlern suchen. Die Knöpfe »Add«, »Cleanup«, »Reset«,



Spezialeffekte: Beim Erzeugen von Effekten unterstützt Wildfire den User mit einem umfangreichen Frontend

fischen Oberfläche einfach erzeugen. Es reicht aus, wenige Punkte als X- und Y-Koordinaten-Paar anzugeben und mit Hilfe von Splines, Bezier oder linearer Interpolation die Punkte zu verbinden. Die X-Werte entsprechen dabei der Bild-Nummer, die Y-Werte geben den Wert der Variablen zu diesem Zeitpunkt an.

Will man etwa eine 60-Bilder-Animation um 360 Grad drehen, gibt man für das erste Bild (X-Koordinate = 1) den Y-Wert 1 ein und für das letzte (X-Koordinate = 60) den Wert 360 ein und wählt lineare Interpolation. Somit wird die generierte Animation (bei Auswahl eines Rotate-Effekts und Auswahl der erzeugten Varia-

Man kann z.B. eine beliebige Anzahl von Bildern verschiedener Animationen in eine Animation überführen. Will man sich etwa einen Index seiner Anims erstellen, wählt man mehrere Animationen aus, die dann in eine Animation konvertiert werden sollen. Diese einzelnen Animationen werden z.B. nebeneinander angeordnet, somit erhält man eine Animation, in der die Bilder beider Spuren dargestellt werden.

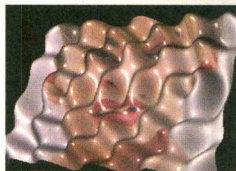
Für die speziellen 3D-Effekte gibt es 3D-Puffer, in denen Wildfire die berechneten Daten virtuell speichert. Somit ist es ohne weiteres möglich, komplizierte dreidimensionale Effekte zu überlagern.

Die Ergebnisse sind auf der Heft-CD unter »pow_*.yafa« zu finden. Dazu einfach im Wildfire-Verzeichnis das Icon für »Play_Anims.guide« doppelt anklicken.

Selbst aus einem Einzelbild erstellt das Tool Effekte. Einige Beispiele hierfür befinden sich auch auf der Magazin-CD. Umblendungen zwischen zwei Einzelbildern stellen natürlich auch kein Problem dar.

Für die 3D-Effekte existiert die Funktion »3DQuant«, die die Genauigkeit der Berechnungen einstellt. Je größer der Wert – desto ungenauer werden die 3D Berechnungen durchgeführt und desto schneller ist das Ergebnis auf dem Bildschirm.

Eine ideale Ergänzung zur Erstellung ist die Echt-Zeit-Preview Funktion. Im Single-Image-Modus kann man mit Hilfe eines Balkens die darzustellende Bildnummer auswählen und je nach Geschwindigkeit des Rechners und der Komplexität der Effekte in kurzer Zeit ein Bild anzeigen. Bei Amigas mit 060-Turboarten geht das in wenigen Augenblicken – bei langsamen Amigas dauert es einige Sekunden. In diesem Mode kann man die Parameter



Fantastisch: Die Wildfire-Effekte sind echte Eyecatcher

blen als Rotations-Winkel) um 360 Grad während der 60 Bilder gedreht. Der Prozessor arbeitet mit verschiedenen Farbtiefen, HAM-Modes, Dithering und Glättung. Eine feste Palette ist möglich. Im Single-Image-Modus sind die Effekte auch auf Einzelbilder anwendbar.

Völlig unproblematisch ist es auch die Animations-Größe mit Hilfe des Scale-Faktors zu verändern. Beispiel: man kann allein durch Einstellung eines Faktors von 0,5 die Animation in halber Größe berechnen lassen. Alle Variablen und Envelopes paßt Wildfire automatisch an.

Das Programm unterstützt verschiedene temporäre Puffer, in denen es Zwischenergebnisse ablegt. Einfache Effekte-Kombinationen sind ein Kinderspiel.

Yafa - Ein Ersatz für IFF-Animationen?

Yafa ist ein neues Animations-Format, das erstmals mit dem Programm Wildfire eingeführt wurde. In Verbindung mit dem Freeware-Player »YP« bietet es unter anderem folgende Möglichkeiten:

2 bis 256 Farben, Ham6, Ham8

- ⇒ Planar oder Chunky Modus für alle Bit-Tiefen
- ⇒ Optionale Time-Codes
- ⇒ Optionale Palette für jedes Bild
- ⇒ Optionale Delta-Kompression
- ⇒ Optionale XPK-Kompression
- ⇒ Annotations

Der Player unterstützt:

- ⇒ direktes Abspielen von HD/CD/ZIP etc.
- ⇒ oder Laden in den Speicher
- ⇒ 2x2-Zooming im Hardware Modus möglich
- ⇒ Abspielen auf Hardware-Screen (bis zu PAL 352x290) (bis zu PAL 176x145 bei 2x2 zooming)
- ⇒ Anims werden beim Abspielen zentriert
- ⇒ Abspielen auf allen AGA-Screenmodes bei allen größeren Animationen oder nach Angabe durch den Benutzer
- ⇒ Bei Bildbreiten, die durch 64 teilbar sind, wird in einen schnellen AGA-Modus geschaltet
- ⇒ Spezieller Batchfile-Modus, in dem mehrere Animationen hintereinander abgespielt werden, ohne daß eine Pause entsteht
- ⇒ Sound Effekte lassen sich auf die Bild-Nummer synchronisieren
- ⇒ DOS-Commands ausführbar

Keyboard-Steuerung

Animations-Geschwindigkeit	Funktionstasten (F1 bis F10)
Leertaste	Pause/Weiter
S	Iconifizieren des Players
N	nächste Animation im Batch-Modus
Enter	Einzel-Bild-Anzeige (weiter mit Space)
HELP	Bild-Nummer ein/ausschalten
ESC/LMB	Ende

der Effekte variieren und die Auswirkungen sofort erkennen.

Im Workshop auf der Heft-CD sind einige Prozessorscripte erklärt. Mit einer registrierten Version läßt sich der Workshop nachvollziehen. Die Ergebnisse sind auf der CD als Animationen gespeichert und lassen anzeigen. Bei der Kreation von Animationen sind dem Anwender so gut wie keine Grenzen gesetzt.

Eine repräsentative Übersicht über die Wildfire-Effekte finden Sie in der Tabelle »Wildfire-Effekte«. Um wirklich alle Effekte von Wildfire zu überblicken, starten Sie einfach das Programm und mit der HELP-Taste auch eine Online-Hilfe aufrufen. Im Teil »Prozessor/Operators-Window« sind die Effekte aufgeführt und einige Beispielbilder dargestellt.

lb

Neue und bewährte Bücher vom Verlag Lechner

Neuerscheinungen:



ISBN 3-926858-63-X
inklusive 1 Disk

Die Grundlage um selbst Spiele in Assembler programmieren zu können. Im Laufe eines Workshops entsteht ein Spiel, das die Grundlage zur Verwirklichung eigener kreativer Spielideen bildet. Alle Workshops, inkl. komplettem Spiel, Grafiken und Sounds sind auf der beiliegenden Diskette enthalten.

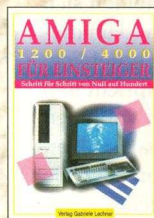
DM 39,-



ISBN 3-926858-64-8
inklusive 1 Disk

Im zweiten Band werden folgende Themen behandelt: Blitterprogrammierung, das AGA-Chipset und Darstellung von 256 Farben, praktische Beispiele uvm. Die beiliegende Diskette enthält die Programmbeispiele, die Listings und ein Konvertierungsprogramm, das IFF-Bilder in Raw-Daten umwandelt.

DM 39,-

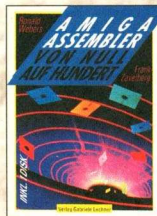


ISBN 3-926858-62-1

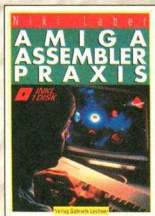
Alleis Wissenswerte über den Amiga 1200 und 4000 ist hier leicht verständlich beschrieben: Von der Installation des Betriebssystems, über Hardwareeinbau und Monitorempfehlungen bis hin zur neuen Workbench 3.1. Zahlreiche Workshops führen Sie in die, dem Amiga beiliegenden Programme ein.

DM 49,-

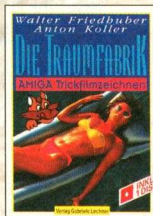
Auszug aus unserem Buchprogramm:



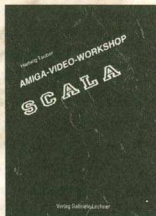
ISBN 3-926858-40-0
750 Seiten, 1 Disk
DM 98,-



ISBN 3-926858-38-9
360 Seiten, 1 Disk
DM 79,-



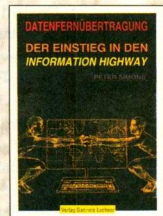
ISBN 3-926858-36-2
466 Seiten, 1 Disk
DM 69,-



ISBN 3-926858-59-1
120 Seiten
DM 29,-

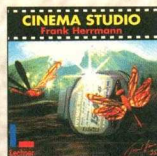


ISBN 3-926858-54-0
280 Seiten, 1 Disk
DM 69,-



ISBN 3-926858-52-4
300 Seiten
DM 69,-

CD-ROMs und Disketten



ISBN 3-926858-59-1
Tips und Tricks zu MaxonCINEMA 4D, Texturen, Fonts, Hintergrundbilder, Objekte und Animationen.
DM 49,-



ISBN 3-926858-53-2
Animationen, Trickfiguren, Videofonts, animierte Tiere uvm.
DM 49,-

Disketten mit animierten Titeln, Tieren, Tricksequenzen, Videofonts, Grafiken, Animationen zur Gestaltung Ihrer Videofilme. Geeignet für alle gängigen Programme, wie Deluxe Paint, Brilliance, Scala...

Disk »Urlaub«
Disk »Feste/Feiern«
Disk »Tiere«
Disk »Best Of«
Disk »Videofonts 1«
Disk »Videofonts 2«
Disk »Videofonts 3«
Disk »Spezial Effects«

Je Disk DM 29,-

BESTELLCOUPON

Titel	ISBN	Anzahl	Preis
Amiga Spiele Band 1	ISBN 3-926858-63-X	_____	DM 39,-
Amiga Spiele Band 2	ISBN 3-926858-64-8	_____	DM 39,-
Amiga 1200/4000 für Einsteiger	ISBN 3-926858-62-1	_____	DM 49,-
Amiga Assembler von 0 auf 100	ISBN 3-926858-40-0	_____	DM 98,-
Amiga Assembler Praxis	ISBN 3-926858-38-9	_____	DM 79,-
Die Traumfabrik	ISBN 3-926858-36-2	_____	DM 69,-
Scala	ISBN 3-926858-59-1	_____	DM 29,-
Spezialeffekte mit CINEMA 4D	ISBN 3-926858-54-0	_____	DM 69,-
Der Einstieg in den Information Highway	ISBN 3-926858-52-4	_____	DM 69,-
Cinema Studio	ISBN 3-926858-59-1	_____	DM 49,-
Lechner Collection	ISBN 3-926858-53-2	_____	DM 59,-
Disk »Urlaub«		_____	DM 29,-
Disk »Feste/Feiern«		_____	DM 29,-
Disk »Tiere«		_____	DM 29,-
Disk »Best Of«		_____	DM 29,-
Disk »Videofonts 1«		_____	DM 29,-
Disk »Videofonts 2«		_____	DM 29,-
Disk »Videofonts 3«		_____	DM 29,-
Disk »Spezial Effects«		_____	DM 29,-

Ich bezahle den Betrag zzgl. 6 Mark Versandkosten unabhängig vom Bestellwert

✓ per Scheck anbei
✓ per Nachnahme

Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Datum, Unterschrift: _____

Schneiden Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte und schicken Sie ihn an:
Magna Media Verlag, Amiga-Redaktion, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Verlag Gabriele Lechner
Bodenseestraße 91
81243 München
Tel: 089/8340 591
Fax: 089/82 04 355
E-Mail: verlag@lechner.de
CIS: 100604.2414
http://www.lechner.de

Lechner

Viele installierte Opus-Systeme unterscheiden sich in Aussehen und Funktionalität ganz erheblich. Doch das entspricht den individuellen Vorlieben zahlreicher Opus-Benutzer. Also: Stellen auch Sie sich Ihr persönliches Opus zusammen.

■ von Martin Steigerwald

Diesmal geht es um den Einsatz selbstdefinierter Funktionen in Opus.

Außerdem haben wir brandaktuelle Informationen zur Opus-Folgeversion, die in der englischen Fassung Mitte Mai erschienen ist. Die deutsche Version wird allerdings bis Ende Juni auf sich warten lassen. Der Preis steht noch nicht fest. Auch nicht fürs Update.

Schon mal vorweg: »Directory Opus 5 – The Magellan Project« oder kurz »Opus 5 Magellan«, hat es in sich. Allein die Liste aller neuen Features, Bug-Fixes und den unzähligen kleinen Detailverbesserungen würde reichen, die nächsten vier Heftseiten zu fül-

■ Arbeiten mit Opus 5.5+ (Folge 4)

Opus mit persönlicher

len. Im Kasten »Neuheiten bei Opus« sind Infos zu den Neuerungen kurz zusammengefaßt.

Die Screenshots zu diesem Workshop stammen bereits von der letztgültigen, sehr stabilen, allerdings noch nicht komplett ins Deutsche übersetzten Betaversion (also vor dem eigentlichen Release). In dieser Folge gehen wir allerdings schon auf die neuen Features ein.

■ Startmenüs

Kennen Sie das Startmenü von »Windows 95«? Die Meinungen über dessen Funktionalität und Nutzen gehen weit auseinander – dennoch sind viele Umsetzungen für den Amiga geschrieben worden. Opus Magellan unterstützt jetzt beliebig viele Startmenüs. Solche werden auch von Opus 5.5 berücksichtigt, doch sind sie in dieser Vorgängerversion bedeutend arbeitsintensiver.

Unsere Abbildung zeigt so ein Startmenü. Darauf erkennt

man auch eine weitere kleine Verbesserung der Optik der Popup-Menüs: Sie sind nun mit einem Schatten unterlegt.

Hier nun die Beschreibung, wie es mit Magellan funktioniert, danach einige Hinweise, wie man auch unter Opus 5.5 zu Startmenüs kommt.



Anwendungen einrichten.

Generieren Sie Menüpunkte für die verschiede-

**Startmenüs:
Gleich mehrere
davon sind
möglich**

Bei Opus Magellan wählen Sie einfach »Knöpfe/Neu/Startmenü« aus dem Pulldown-Menü. Der Menüeditor erscheint, den sie schon im ersten Teil des Workshops bei der Zusammenstellung des Benutzermenü-Eintrags für das Anzeigen des Opus-Handbuchs benutzt haben. Dort

nen Bereiche, für die Sie Anwendungen haben: z.B. »Grafik« für Grafikprogramme, »Text« für Textverarbeitungssoftware usw. Tragen Sie aber in diese Untermenüs noch keine Funktionen ein!

Dann klicken Sie erneut auf den ersten Bereich, den Sie geschaffen haben. Nun müssen

Opus Magellan – die Neuheiten

Opus Magellan wartet mit beachtlichen neuen Features und Verbesserungen auf:

- erweiterte Lister-Funktionen: direktes Editieren, optionale Füllanzeige wie bei der Workbench u.a.
- verbessertes OpusFTP: Oberfläche für Konfiguration und Adreßbuch
- Startmenüs nun leichter zu handhaben
- Arbeitstisch-Schublade (Desktop Folder): wie bei Windows 95. Objekte, die auf den Arbeitstisch gezogen werden, werden optional dorthin kopiert.
- neues Piktogramm-Positioniersystem für den Arbeitstisch: Man kann für bestimmte Piktogrammtypen, wie z.B. Disk-Pikt. und Applcons, Bereiche festlegen, in denen sie erscheinen sollen.
- weitere Piktogrammoptionen: Piktogramm-Rahmen global schaltbar, optionales Trennen langer Piktogrammbezeichnungen, schnelleres Nehmen&Ablegen der Piktogramme, zuschaltbare schnellere Anzeige rahmenloser, transparenter

Piktogramme durch schnellere Methode, die erforderlichen Grafikmasken zu erzeugen.

- integrierte NewIcons-Unterstützung, z.B. in grafischen Knopfbänken
- als Knopf-Bilder können nun auch DPaintV/PPaint Animationspinsel geladen werden
- verbesserte Kompatibilität mit MUI, Datatypes und MCP. Erweiterte Unterstützung von CyberGraphX zur Beschleunigung der Grafikanzeige bei 24-Bit-Hintergrundbildern
- Textanzeiger auf Grafikkarten beschleunigt
- überarbeiteter und erweiterter Umgebungseditor
- Kommandofunktionen: Opus-Kommandos lassen sich als Piktogramme auf den Desktop legen
- Piktogrammknöpfe
- Disketten können nun als Dateitypen erkannt werden
- erweiterte AReXX-Schnittstelle, verbesserte Programmiererschnittstelle durch 40 neue Callback-Hooks
- viele Bug-Fixes und Detailverbesserungen, die sich hier nicht alle erwähnen lassen

Note

Sie sich nur noch alle Anwendungen darin zusammensuchen und die entsprechenden Piktogramme bzw. Dateinamen, bei Listern im Textmodus, ins leere Feld »Unterpunkt« ziehen. Am Ende speichern Sie das Startmenü in eine Datei.

Im Kontext-Menü des soeben erzeugten Startmenüs – es erscheint, wenn Sie mit dem rechten Mausknopf auf die Ziehleiste klicken – können Sie noch ein permanentes Erkennungsbild auswählen. Bestimmen Sie auch, ob die Ziehleiste rechts oder links sein soll. Wenn Sie wollen, läßt sich das Startmenü umbenennen. Leider lassen sich für Menüeinträge keine Grafiken auswählen.

Wenn Sie das Startmenü auch beim nächsten Neustart von Opus sehen möchten, wählen Sie »Einstellungen/Umgebung/Speichern«. Das müssen Sie auch tun, wenn Knopfbänke nach dem Start von Opus erscheinen sollen. Wir haben dies im letzten Teil unseres Workshops noch nicht ausdrücklich erwähnt.

Wenn Sie die Funktion eines Menu-Eintrags noch exak-

zum Startmenü anfügen. Außerdem kann man den gesamten Vorgang auch innerhalb des Startmenü-Editors per »Drag'n'Drop« (ziehen & fallenlassen) mit der Maus umsortieren.

Unter Opus 5.5 läuft das etwas komplizierter ab: Es gibt keine Funktion, mit der man ein Startmenü direkt editieren kann. Allerdings läßt sich dafür z.B. der Menü-Editor für das Dateilister-Kontextmenü verwenden, das wir schon im ersten Teil des Workshops beschrieben haben.

Drücken Sie dazu die Taste »Amiga-2« oder wählen Sie »Dateilister/Pop up Menü bearbeiten« aus dem Pull-Down-Menü. Oder nehmen Sie den Menüeditor aus »Einstellungen/Benutzermenü«.

Löschen Sie das bestehende Menü. Nun erzeugen Sie, wie beschrieben, das Startmenü. Beim Speichern müssen Sie allerdings unbedingt darauf achten, daß Sie nicht das alte Menü überschreiben.

Am besten Sie speichern es deshalb gleich zu Beginn mit »Projekt/Speichern als...« aus dem Pull-Down-Menü, weil es dann auch, wenn Sie versehentlich im Fenster des Menüeditors auf »Speichern« klicken, unter neuem Namen gesichert

Sie können es mit dem inter-nen Befehl laden:

```
LoadButtons <Dateiname>
start
label=<Bezeichnung> ima-
ge=<Bilddatei>
```

Am besten legen Sie diesen Befehl auf einen Knopf oder ins Benutzermenü, um das Startmenü jederzeit griffbereit zu haben. Noch besser: Sie geben diesen Befehl als Skript für das Ereignis »Starten« an. Dann wird er jedesmal ausgeführt, wenn Opus geladen wird. Den Skripteditor ruft man im Menü »Einstellungen« auf. Mehr Informationen zum Thema Skripts gibt's dann weiter hinten im Text.

Es handelt sich bei den Startmenüs der Version 5.5 eher um ein verstecktes Feature. Wer noch mehr Details darüber braucht, kann sich den Text »Dopus-Secrets« auf der Web-Seite <http://www.livewire.com.au/gpsoft/dopus-pA.html> ansehen.

■ Menüs – ganz flexibel

Nun sind Sie aber plötzlich der Meinung, sie hätten das Startmenü doch lieber als Benutzermenü im Pulldown-Menü von Opus? Kein Problem. Öffnen Sie mit »Einstellungen/Benutzermenü...« oder »Amiga-7« den Benutzer-

menü-Editor. Öffnen Sie zusätzlich den Startmenü-Editor.

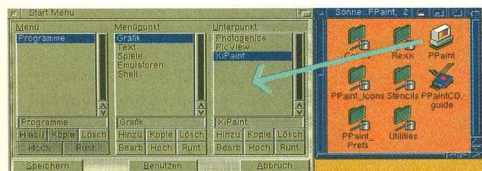
Nun erzeugen Sie im Benutzermenü-Editor-Fenster mit »Hinzü« bei »Menü« einfach ein neues Hauptmenü. Dann ziehen Sie alle Ihre Unter-menüs (die Bereiche, die Sie zuvor bestimmt haben), also alles, was beim Start-Menü-Editor unter »Menüpunkt« aufgelistet ist, in den entsprechenden Bereich des Benutzermenü-Editors. Leider können Sie nicht gleich ganze Hauptmenüs verschieben.

Speichern Sie die Änderungen und – schon sind die entsprechenden Funktionen auch im Benutzermenü enthalten. Natürlich können Sie nur einzelne Menüpunkte herüberziehen.

Eine gute Empfehlung für die Arbeit mit Opus: Prüfen Sie immer nach, ob Sie nicht einfach irgendwas mit der Maus durch die Gegend ziehen und irgendwo anders ablegen können. Erfreulich: Das geht fast immer.

■ Das »Nehmen&Ablegen«-Paradies

Probieren Sie es doch einmal aus: Öffnen Sie den Knopfbankeditor, so daß sie Knöpfe ziehen können. Machen Sie sämtliche Menüdi-

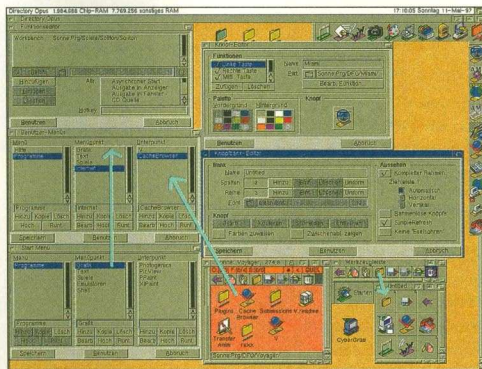


Der Startmenü-Editor: Nehmen- und Ablegen – einfacher geht's wirklich nicht, Icons zu plazieren

ter definieren wollen, dann klicken Sie einfach doppelt darauf: Schon bekommen Sie ein Funktionseditor-Fenster, wie Sie es von der letzten Folge des Workshops kennen. Mit Klick auf »Hinzü« lassen sich auch manuell Einträge

wird. Über das bei Knopfbänken übliche Kontextmenü, das Sie unter Opus 5.5 auch bei Startmenüs finden, können Sie deren Position fixieren.

Bleibt die Frage: Wie bekommen Sie ihr Menü jetzt auch als Startmenü gezeigt?



Das Ziehen&Fallenlassen-Paradies: Es kann so schön und vor allem unglaublich einfach sein, Opus zu konfigurieren

toren auf, die sie schon kennen, also das Dateilister-Kontextmenü und das Benutzer-Menü. Ziehen Sie einzelne

Elemente beliebig hin und her. Öffnen Sie Funktionseditoren (per Doppelklick auf Knöpfe und Menueinträge). Ziehen

Sie Funktionen durch die Gegend, lassen Sie Knöpfe auf Funktionen fallen, Menueinträge auf Knopfeditoren usw.

Speichern Sie zwischen durch immer wieder Ihre Änderungen und überprüfen Sie deren Auswirkungen. Machen Sie sich mit dem flexiblen Konzept von Opus vertraut. Nehmen Sie sich ruhig etwas Zeit dazu und spielen Sie ruhig mit den Möglichkeiten. Das Verständnis des modularen Aufbaus von Opus ist sehr wichtig, wenn man das Letzte aus diesem Programm heraus holen will.

Schauen Sie sich unsere Abbildung an! Da sehen Sie, zwischen welchen verschiedenen Elementen man Objekte verschieben kann. Einige Möglichkeiten sind durch Pfeile angedeutet. Sie sehen dort auch die Werkzeugleiste von Text- und Piktogramm-Plus-Listern. Und Sie erkennen diese Werkzeugleiste auch als Knopfbank. In der Tat läßt sich eine Werkzeugleiste genauso wie eine Knopfbank editieren, und zwar über »Dateilister/ Werkzeugleiste bearbeiten...« bzw. »Amiga-1«. Sie ist im Prinzip ja nichts anderes als eine Knopfbank.

Sie haben wahrscheinlich bemerkt, daß die Werkzeugleiste, die hier im Workshop immer wieder gezeigt wird, anders aussieht, als die, die Sie erhalten, wenn Sie Opus installieren. Nun wissen Sie auch, wie man zu einer solchen veränderten Werkzeugleiste kommt. Auf der Opus-CD und im AmiNet finden Sie alle möglichen Quellen für Piktogramme und sonstige Bildern, die Sie benutzen können, um Ihre Knopfbänke und die Lister-Werkzeugleiste zu gestalten. Im entsprechenden Textkasten finden Sie ausführliche Angaben.

Sie können von Textknopfbänken und Menüs Objekte auf grafische Knopfbänke ziehen. Allerdings sehen Sie dann erst einmal nichts, weil Opus nicht weiß, welches Bild sie für den Knopf verwenden möchten. Das läßt sich aber schnell einstellen, wenn Sie den unsichtbaren Knopf doppelt anklicken.

Als (noch) Opus 5.5-Anwender sollten Sie die Einschränkungen beachten, die sich ergeben, wenn Sie NewIcons in Knopfbänken einsetzen wollen. Sie wurden im letzten Teil des Workshops er-

Symbole und Piktogramme

Hier sind einige Archive aus dem AmiNet-Verzeichnis »pix/icon«, die Piktogramme und Symbole für Opus enthalten, jeweils mit kurzer Beschreibung. In Klammern steht, ob und wenn ja, wo Sie das jeweilige Archiv – eventuell in einer älteren Version – auf ihrer Opus5.5-CD finden können:

MagicWB-Icons

MagicDopus.lha – MagicWB-Bilder für die Werkzeugleiste

MWB_DOpus52.lha – MagicWB-Piktogramme, Piktogramme für DOpus5: Icons (siehe Kasten zur Verzeichnisstruktur)

Opus5.5: MWB-DOpus8c.lha – komplette Sammlung von MagicWB-Piktogrammen, Werkzeugleiste, DOpus5:Icons etc. (auf der Opus 5.5 CD)

NewIcons

AESicons4.lha – Ein Piktogramm für Opus selbst (auf der Opus5.5-CD im Verzeichnis »Archiv«)

AESicons7.lha und AESicons9.lha – verschiedene Verzeichnis-Piktogramme für die »Opus5«-Schublade.

DO5NewIcons.lha – Piktogramme für die Werkzeugleiste (auf der Opus5.5-CD im Verzeichnis »Archiv«)

DO_NIcons.lha – Piktogramme für DOpus5: Icons (siehe Kasten Verzeichnisstruktur)

Auch in anderen Archiven finden sich bestimmt noch praktische Symbole für Werkzeugleisten und Knopfbänke.

Im AmiNet-Verzeichnis »pix/wb« gibt es einige Screenshots von Opus5-Oberflächen, die Sie als Anregung verwenden sollten. Durchsuchen Sie dazu einfach die »INDEX«-Datei des Verzeichnisses nach dem Wort »opus«.

Verzeichnisstruktur von Opus

Blickwinkel: Opus-Hauptverzeichnis (einige Standard- oder weniger wichtige Verzeichnisse haben wir ausgelassen):

ARExx – ARExx-Skripte zur Nutzung mit Opus

Buttons – Knopfbänke, Menüs, Lister-Werkzeugleisten, Skripte, Hotkeys

C – einige AmigaDOS-Hilfskommandos zu Opus und der »ViewFont«-Zeichensatzanzeiger

Commands – Auf Piktogramme gelegte Opus-Funktionen (neu ab Opus Magellan)

Desktop – das Verzeichnis, in das optional alles kopiert und verschoben wird, was man auf den Arbeitstisch zieht (neu ab Magellan)

Environment – Umgebungs-Konfigurationsdateien. Wenn Opus als WB-Ersatz läuft, wird standardmäßig die Datei »workbench« geladen. Hier kann man mehrere Umgebungs-einstellungen aufbewahren und abrufen.

Filetypes – von Opus erkannte Dateitypen. Erläuterung s. Workshop

Icons – von Opus verwendete Piktogramme für ikonifizierte Lister, Knopfbänke, Einstellungsdateien etc.

Images – von Opus verwendete Bilder für die Werkzeugleiste

Modules – Opus-Module. Viele Funktionen bzw. Teilbereiche von Opus sind in eigenen Modulen realisiert. Einige davon werden nur bei Bedarf geladen.

Settings – Die Einstellungsdateien des Optionen-Editors

Storage – in »Filetypes« nicht verwendete Dateitypen, in »Modules« nicht verwendete Opus-Module

System – Konfig-Datei des FTP-Moduls »ftp.config«, »position-info« enthält Positionen und sonstige Informationen über Piktogramme. »update-history« enthält Informationen des Opus-»update«-Moduls. Dies liegt jeder neuen Version von Opus bei. Es wird nach der Installation einer neuen Version gestartet, bringt Einstellungsdateien auf den neuesten Stand, speichert die Information, daß es tätig war in »update-history«, und löscht sich dann selbst.

läutert. Opus Magellan kennt diese Probleme nicht mehr.

Wo legt Opus eigentlich sein Benutzermenü, die Werkzeugleiste und ähnliches ab? Dafür gibt es ein Verzeichnis »DOPus5:Buttons«. Standardmäßig wird das Lister-Kontextmenü in die Datei »lister menu« gespeichert, die Lister-Werkzeugleiste in »toolbar« und das Benutzermenü in »usermenu«. Spätestens hier wird deutlich, daß Opus zwischen Menüs, Knopfbänken und Werkzeugleisten keine prinzipiellen Unterschiede macht. Um das Startmenü komplett als Benutzermenü zu verwenden, hätte man es einfach in der Datei »usermenu« sichern müssen. Dann würde man allerdings das alte Menü komplett überschreiben. All diese Dateien lassen sich durch einen Doppelklick als Knopfbank editieren! Weitere Informationen, wo Opus was ablegt, finden Sie im Kasten »Verzeichnisstruktur von Opus«.

Sie haben vielleicht noch ein paar andere Dateien in »DOPus5:Buttons/« gefunden. Falls ja, dann haben Sie gerade zwei weitere Möglichkeiten entdeckt, Opus-Funktionen aufzurufen.

Hotkeys

Und damit kommen wir zu den Skripten in der Datei »scripts« und den Tastaturbelegungen in der Datei »hotkeys«.

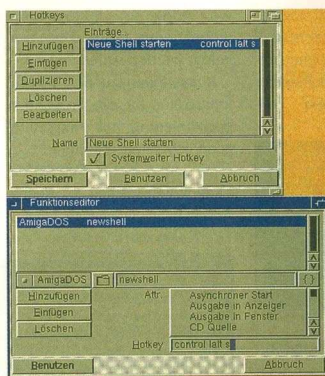
Hotkeys sind einfach Opus-Funktionen, die Sie global, also im gesamten System wirksam, oder lokal, d.h. nur in Opus wirksam, auf beliebige Tastenkombinationen, (wörtlich: heiße Tasten) legen. Damit können Sie alle Programme ersetzen, die so eine Funktion separat anbieten.

Wählen Sie dazu »Einstellungen/Hotkeys« oder drücken Sie die Taste »Rechte Amiga-8«. Das Hotkey-Editorfenster erscheint. Erzeugen wir

nun eine nützliche Tastenfunktion. Klicken Sie dazu auf »Hinzufügen« und geben Sie dann unter »Name« z.B. »Neue Shell starten« an.

Klicken Sie jetzt zweimal auf den Eintrag, den sie gerade erzeugt haben. Nun erscheint wieder – dreimal dürfen Sie raten – ein Funktions-Editorfenster. Geben Sie dort einfach »newshell« als AmigaDOS-Befehl an. Bei Hotkey tragen Sie die Tastenkombination ein, mit der Sie ein neues Shellfenster auf den Bildschirm bringen wollen. Verlassen Sie den Funktionseditor mit einem Klick auf »Benutzen«. Nicht vergessen, die Eingabe mit der RETURN-Taste zu bestätigen!

Wenn Sie dann noch bei »Systemweiter Hotkey« durch Doppelklick ein Häkchen zum Vorschein bringen und die Änderungen speichern, können Sie in Zukunft jederzeit eine Shell-Oberfläche aufrufen.



Hotkeys lassen sich auch überall verwenden, wo man auf einen Funktionseditor stößt: in der Werkzeugleiste, in Knopfbänken und in Menüs. Aber nur hier können Sie Hotkeys definieren, die systemweit gelten. Außerdem lassen sich eben Hotkeys pur, also ohne Knopf, Menüeinträge usw. generieren.

Tastatursteuerung: Auch ohne Maus geht's

■ Tastatursteuerung in Dateilisten

Eine gute Anwendungsmöglichkeit für Hotkeys bietet aber auch die Werkzeugleiste von Dateilisten.

Denn Dateilister können über die Tastatur bedient werden. Besonders in Textlisten geht das sehr gut. Dieser spezielle Tastaturmodus wird durch das Drücken der Leertaste in einem Dateilister aktiviert.

Bei Textlisten erscheint nun ein schwarzes Dreieck als Positionsmarke. In Piktogrammlisten ist die Bezeichnung des gerade aktiven Eintrags weiß unterlegt. Mit den Pfeiltasten läßt sich nun im Dateilister umherfahren. In Textlisten kann man mit der RETURN-Taste Einträge an- oder abwählen.

Hotkeys: Wichtige Funktionen auf Tastendruck

Mit der ENTER-Taste in Textlisten und der RETURN-Taste in Piktogrammlisten lassen sich Programme starten. Leider gibt es für Piktogrammlisten keine Taste zum An- und Abwählen einzelner Piktogramme. Hier verhält sich Opus etwas inkonsequent. Allerdings bietet es Tasten für das An- und Abwählen aller



Dateien und für das Anwählen von Dateien anhand eines Dateinamensmusters. Weitere wichtige Tastenfunktionen sind in Kapitel 5.15 des Opus-Handbuchs beschrieben.

Schade: Es fehlen Tasten für die einzelnen Dateiverwaltungsfunktionen wie z.B. Dateien umbenennen, Dateien löschen, neue Verzeichnisse erzeugen usw. Doch dem können Sie abhelfen: Gehen Sie einfach mit »Rechte Amiga-1« oder »Dateilister/Werkzeugleiste bearbeiten...« in den Werkzeugleisten-Editor.

Dann klicken Sie auf einen Knopf der Werkzeugleiste doppelt, gehen in den Funktionseditor und tragen dort einen Hotkey ein.

Machen Sie das mit allen Knöpfen, die sie über Tastatur abrufen wollen – fertig ist die komplette Tastatursteuerung ihrer Dateilister.

Der Vorteil liegt auf der Hand: Die Tasten gelten wirklich nur in den Lister-Fenstern und nicht überall in Opus.

■ Skripts

Sie können Opus allerdings auch auf andere Ereignisse als

Tastendruck reagieren lassen. Dazu dienen die Skripts. Bringen Sie mit »Rechte Amiga-9« oder »Einstellungen/Skripte...« doch mal den Skripteditor auf den Bildschirm.

Dort sehen Sie eine Liste von Ereignissen. Die weiß markierten sind bereits mit einer Funktion belegt.



Klicken Sie nun doppelt auf das Ereignis »Disk eingelegt«, um den Funktionseditor zum Vorschein zu bringen.

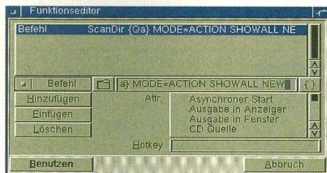
Dort geben Sie dann als Opus-Befehl

ScanDir (Qa) MODE=ACTION SHOWALL NEW

ein. Speichern Sie die Änderungen und legen Sie dann eine Diskette oder eine CD ein. Opus öffnet für das eingelegte Medium sofort einen neuen Dateilister im Piktogramm-Plus-Modus.

Sie können aber auch den Befehl »Play« mit

Auf Ereignisse reagieren: hier am Beispiel Diskette einlegen



dem Namen einer Tondatei als Argument ausstatten, oder, wenn Sie oft Disketten kopieren, eventuell mit dem Befehl »Diskcopy«.

Die Argumentvariable [Qa] enthält bei Skript-Ereignissen immer das Objekt, auf das sich das jeweilige Ereignis bezog. Beim Einlegen einer Disk also den Gerätenamen des betreffenden Laufwerks. Lesen Sie dazu auch Kapitel 13.2.3 im Opus-Handbuch.

Andere Anwendungsmöglichkeiten für Skripts: Auf den Doppelklick beispielsweise das Kommando »DeviceList New« legen, damit man immer, wenn man doppelt auf den Arbeitstisch klickt, eine Geräteliste bekommt. Oder bei einer Dreitasten-Maus: Auf den Doppelklick per mittlerer Maustaste den

Der Skripteditor: Automatisierung total

auch ohne Hotkey schnell in eine Shell-Oberfläche kommt.

Interessant ist auch das Ereignis »Starten«. Alles, was Sie an Befehlen auf dieses Ereignis legen, wird jedesmal ausgeführt, wenn Sie Opus starten. Das ist z.B. praktisch, um unter Opus 5.5 die Startmenüs zu laden.

Wegen der Beschreibung der Neuerungen von Opus Magellan und der vielen Möglichkeiten, den Opus-Funktionseditor einzusetzen, konnten die

zu lassen. Außerdem wird auch noch auf die ARExx-Skript-Programmierung und auf frei verteilbare Zusatzmodule für Opus eingegangen.

Fortgeschrittene Anwender können sich schon mal das ARExx-Skript »Applauncher.rexx« ansehen, das im AmiNet zu finden ist. Wir werden es nächstes Mal einsetzen, um automatisch Projekte in eine beliebige Anwendung zu laden, wobei diese gleich mit geladen wird (falls sie nicht schon aktiv ist). Nicht zuletzt werden wir Ihnen noch weitere neue Features von Opus Magellan vorstellen.

■ Piktogramm-Positionierung

Zum Schluß noch in aller Kürze die Beschreibung eines weiteren neuen Features von Opus Magellan. Wollten Sie schon einmal Opus genauer sagen, wie es die Piktogramme von neu eingelegten Disketten zu positionieren hat? Dazu läßt sich auch angeben, wo Applcons, Piktogramme ikonifizierter Lister usw. hingelegt werden sollen.

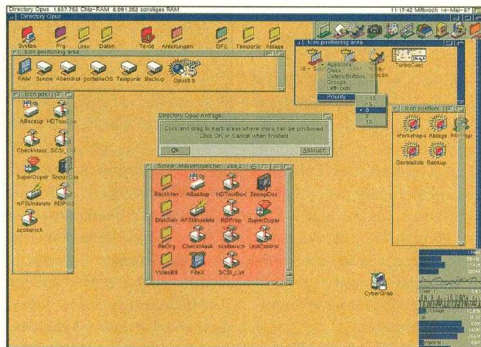
Rufen Sie dazu den Einstellungseditor für die Programmpositionierung mit »Einstellungen/Piktogramm-Positionierung« auf oder drücken Sie die Tastenkombination »Rechte Amiga-0«.

Nun können Sie auf dem Arbeitstisch mit der linken Maustaste Rahmen aufziehen. Dann erscheint statt des Rahmens ein Fenster, wo Sie mit einem über den rechten Mausknopf erreichbaren Kontextmenü die zu platzierenden Piktogrammart angeben.

Außerdem lassen sich die einzelnen Fenster auch noch nach Prioritäten ordnen. Disketten-Piktogramme können also z.B. erst in einem Bereich, und wenn dieser voll ist, in einem anderen angezeigt werden.

Auch für Piktogramme, die Sie auf den Desktop auslagern, läßt sich ein Bereich bestimmen. Jedoch gilt dieser nur für Piktogramme, die Sie über das Kontext- bzw. Pull-Down-Menü auslagern. Alles, was Sie mit der Maus direkt auf den Arbeitstisch ziehen, wird da positioniert, wo Sie es fallen lassen. In ihrer Position fixierte ausgelagerte Piktogramme bleiben ebenfalls unberührt.

Bestätigen Sie die Änderungen mit »OK« und speichern Sie sie mit »Einstellungen/Umgebung/Speichern«. Beachten Sie, daß die Änderungen erst wirksam werden, wenn Sie neu booten oder mit »Piktogramme/Zurücksetzen« bzw. »Rechte Amiga-T« die Arbeitstisch-Anzeige aktualisieren. bl



Piktogramm-Positionierung: Ordnung auf dem Desktop – jedes Icon bekommt seinen übersichtlichen Platz

IMPRESSUM

Chefredakteur: Harald Beller (b) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Hans Ipsich – verantwortlich für den Inhalt des Spieleteils «AMIGA Games»
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Jörn-Erik Burkert (b), Thomas Fischer (t), Achim Karpf (abc),
Freie Mitarbeiter: Hartwig Tauber, Martin Steigerwald, Christian Krenner
Redaktionsassistent: Marianne Schmitt (sm)

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel. 0 89/46 13-4 14, Telefax: 0 89/46 13-4 33
 Hotline: Tel. (0 89) 46 13-680, Do, 15-17-00 Uhr

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von MagnaMedia Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die MagnaMedia Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Gestaltung & DTP: Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titelgestaltung: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleiter: Thomas Neumann
Anzeigenverkaufsfürer: Ragnie Schmidt (828) – verantwortlich für den Anzeigenteil
Anzeigen «AMIGA Games»: Thomas Kammer, Thorsten Szamietal – verantwortlich für den Spieleteil
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1997
Markenartikel – Anzeigen Nielsen: 2: VMS-Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Berndestraße 45, 40597 Düsseldorf, Tel. (02 11) 71 30 04, Fax (02 11) 71 46 50
Markenartikel – Anzeigen Nielsen 3b-4: hbm MedienService Braukhaus, Margarettenstraße 49, 82175 Krailling, Tel. (0 89) 89 93 00 47, Fax (0 89) 89 93 00 49

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-394

Großbritannien: Smyth International, London, Tel. 0044-8 31 40-50 58, Fax 0044-8 13 41-96 02
Frankreich: Ad Presse International S.a.r.l. 34, rue Camille Pelletan F-92300 Levallois-Perret, Tel. (1) 47 31 75 30, Fax (1) 47 31 75 07
USA: M&T International Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel. 001-415-525-43 00, Fax 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel. 0031-21 53-1 20 42, Fax 0031-21 53-1 05 72
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel. 00822-765-46 19, Fax 00822-7 57-57 89

Bestell- und Abonnement-Service:

AMIGA Aboservice 74168 Neckarsulm
 Tel.: 0 71 32/59 59-242, Fax: 0 71 32/59 59-244

Einzelhefte: DM 7,80

Einzelheftbestellungen: Erdem Development, Stroblstraße 12b, 84478 Waldkraiburg
 Tel.: 0 86 38/96 70-0 Fax: 0 86 38/96 70-55

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben) DM 83,40

(inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 109,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866

Jahresabonnementpreis: öS 684,20

Schweiz: ABO-Verwaltungs AG, Rorschacherstraße 270, CH-9016 St. Gallen,

Tel. 0 71/282 44 15 Fax: 0 71/282 44 25

Jahresabonnementpreis: sfr 63,40

Kombi-Abo mit CD-ROM:

6 Ausgaben pro Jahr mit CD; 6 Ausgaben pro Jahr ohne CD

Abonnement Inland: 118,80 DM, Abonnement Ausland: 142,80 DM

Abonnement Schweiz: 118,80 Sfr, Abonnement Österreich: 924,- ÖS, Einzelheftpreis: 7,80/14,80 DM

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Vertriebsleitung: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg GmbH, Hürdenstr. 4, 85551 Kirchheim

Warenzeichen: Diese Zeitschrift steht weder direkt noch indirekt mit Herstellern und Vertriebern von Amiga-Soft und -Hardware in Zusammenhang.

Urheberrecht: Alle im AMIGA-Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweifertveröffentlichungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in AMIGA-Magazin unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-180, Telefax 0 89/46 13-232

© 1997 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzelting

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschritt des Verlags: MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304
 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telefax 0 89/46 13-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalfrei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) Bad Godesberg

INSERTENTEN

A
ADX Datentechnik 17

B
Bühler Electronic 39

D
Data House 88

E
Electronic Design 89

F
Figge 94/95
Fischer Hard- & Software 13,88

L
Life EDV-Versandhandel 97

M
Micronik 86/87

O
Oberland Computer 92/93
Ossowski 2,3,4

P
phase 5 90/91
PPE Hard- & Software 17

V
Vesalia Computer 84/85
VoB Computersysteme 89

AMIGA COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von «Amiga» bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 2 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **Ausgabe 09** (erscheint am 20.08.97). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis **22. Juli** (Eingangsdatum beim Verlag) an «Amiga». Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 10** (erscheint am 24.09.97)

veröffentlicht. Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte im Heft. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Schicken uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Bezahlung über Postcheckkonto ist nicht mehr möglich. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, werden in der Rubrik «Gewerbliche Kleinanzeigen» zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Biete an: Software

Final Writer 5 40 DM, AdPro 2.5 40 DM, PPaint 6.1 10 DM, TPrint 4 + PM3 20 DM, PhotoDraw 2.2 20 DM, XPaint 4 20 DM, Imagine 4 + Essence 1 + 2 + MagicLink 150 DM, Tel. 06142/13569

Vork. Multitem-K100, DM, Amiflexe Pro 30,- DM, Amiga-Magazin CDs 1/96 bis 12/96 je 6,- DM, Amnet CD 3 10,- DM, Infos unter Tel. 09647/91156 oder Fax 09647/91158

Sehr viel Anwender-Software und einige Spiele und CDs absolut billig abzugeben! Gerd Frank, Wampfen 11, 95707 Thiersheim, Tel. 09233/710-25, Fax -26, 0171/6014578

Video Backup System Version 2.0, Diskette, Handbuch und Kabel Vb 65 DM, Tel. 02301/7790 oder Fax 09647/91158

Animage 120,- Adorage 2.5 110,- Scala MM 400 250,- DPaint 4 25,- Clarissa V3 250,- Monument Designer V3 400,- Diskexpander 30,- Frank Krieler Tel. 0551/705412

Verk. Blue Byte Pack (Battle Isle + Datadisk 1 + 2 + History Line) 105,- DM, Dune 2 35,- DM, Star Crusader 25,- DM, Wild West World 5,- DM, Tel. 0407/297393

Verk. Steigenberger Hotelmanagement 35,- DM, Zeppelin 30,- DM, SVPremacy 15,- DM, Der Reeder 10,- DM, Mega Traveler 1 10,- DM, Tel. 0407/297393

Air Bucks, Zeppelin, F1 Masters, Oldtimer, Hanse DE, Wendetta A2175 für 20,- bis 25,- DM, A. Stollenwerk 06131/368005

Sim City 2000 AGA, Space Job, Billing AGA, Theme Park AGA, St. Thomas, Battle Isle Data Disk, und weitere, Tel. 07044/44219

Scala MM400 DM 300,- Cinema 4D DM 150,- Clarissa DM 200,- Adorage 100,-, und viele weitere Programme kbh@diapup.nacard.de 06074/35539

Verkaufe für Amiga 500/1200 Spiele: 5,- bis 10,-, Lemmings, Nemax 4, usw. Tools! Karl, Piximate, RCT, GFA-Compiler, und vieles mehr! Ab täglich 17 Uhr Tel. 09222/4865

PD/LowCost Software 2 DM Text, Info, gRückporto bei B. Becker, Lilienhalstr. 15, 41749 Viersen *** Bitte nur schriftlich

Handbuch für Maxon CA ++ 50,- Handbuch für Octamind prof 5 30,- Scala Echo 100 250,- TV Paint Junior 80,- Multifax 4.0 prof. 50,- al- zusammen 430,- Tel. 09435/9522

Digital Organiser 2, 60,- Wordworth 5, 50,- Wordworth 6, 80,- TurboPrint 4, 30,- Steuerprofil 96CD-ROM, 85,- Bars & Pipes 4.0 50,- Tel. 06561/603215 ext. 7816

Max. 50% von Neupreis: Wordworth 5, 50,- Database 2, Organiser 2, Maxon Tools, Disc Exp. Steel Sky, 1869, Disc, CD-ROMs, Amiga Mag., A Plus, Amiga Bücher, ext. LV, Video SW usw. zu verk. 07531/73554

Verkaufe Pinball Fantasies (AGA) auf Disketten und AltCDs für 10,-, Diskette, Originalie mit Anleitung, Tel. 08731/74216 von 18-20 Uhr

PC-Task V4.1, 486-Emulator, PCx V 1.1, Pentium-Emulator, Jewels 60 DM, Div. Spiele (ECS, AGA, CD), jeweils 15 DM, Tel. 05135/549

Lemmings, Rise, Mr. Nutz, N. F. Golf, Soccerkid, Sim Life, Earth, ANT, Disposable Hero, Quak je 15 DM, Breathless 30 DM Roadkill 20 DM, ab 19 Uhr Matthias Tel. 034241/50533

YC-Genlock u. Digitizer Snapshot-Mini 220,-/120,-, DM, zusammen 300,-, DM, Umschalbox Drucker-Digitizer 15,- DM, Tel. 0981/61594 ab 18.00 Uhr

Battle Chess 2, Lemmings 3, Mr. Nutz, Elite Plus, Kings of Adoration, Aufschwung Cat, Golf, European Rampage Tour, Space Job, Silent Service 1, je 30 DM, 05232/86273

DPaint 4.5 AGA 30 DM, Write 25 DM, A320 10 DM, Wordworth 31 40 DM, EPaint 35 DM, Aegis Draw 25 DM, Datamat + Textomat je 15 DM, Digitalimage 25 DM, 05232/86273

Monument Desig. V3.0 prof., Amiga, Adorage, Scala, DrOpus, Becker/K12, Siegl, Copy, D. Expander, Imagine Handb. 3.1, Wordworth 4, Liana/Envoy m. Kabel, Techno Turbos 2 prof., A-Auftrag, A-Spielsammlung, Pers. Paint V6.4, Steuer Prof. 94, Clarissa, Police O. 1.23 Antoss W.6, Whizz, Pinball M, Der Cio + Zusatz, AV88 Harriess, Dune 2, 2. Park, Battlehaws 1942, Lemmings II, Pr. VbH (auch einz.) 07195/9701-55 Fax -56

Movieshop-Effekte 12,- Videowendung 9 Disks mit Genlockprogrammen 35,- inkl. Porto, Imagine CD 600 MB Objekte aller Art 40,-, Tel. 04421/69169 (Thomas)

PC-Task 4.1 100,- DM, Multitem/K10 50,- DM, Chaos Engine 2 50,-, Wochentags ab 16.30 Uhr, 08125/50245, Markus

Populous 25,- DM, Larry III 10,-, Monkey Island 15,- DM, Tel. 08631/6462

Imagine V 5.0, CyberGX VbH 100,- DM, MagicLink V 5.0, VbH 100,- DM, Tel. 0867/2935

ShapesShifter: Biete Spiel auf CD u. Disk für Macintosh z.B. Frankenstein, Star Trek, Druckerfreier für HP ink! Porto nur 10,- DM, Tel. 04421/69169 (Thomas)

Diverse Software (keine Spiele), Bücher und Lernzettel zu verkaufen, Liste anfordern (1 DM) Porto bei Ludwig, Krajewski, Lerchenweg 4, 53474 Bad Neuenahr

Verkaufe zu Tiefpreisen neuerwertige Amiga-Spiele außerdem komp. Amigas Games CD-Serie (2/96-12/96) sowie komp. AmigaPlus CD-Serie Extra CD-Serie (21 CDs), CDs nur als Komplettserie, Spiele einzeln. Anfragen bitte an walgie@easy.net oder Tel. 05132/2102

Günstige Amiga-Originale, Gratis-Liste anfordern! Suche für Alternativen für A1200, Olaf Galde, Untergasse 61, 35418 Buseck

Für A1200 303/28 MHz 4 MB inch CoPro MMU f. 180,-; Kick 3 30,-; Spiele AGA Oldtimer, Hanse Deluxe je 30,- Reeder MaG (CDI) je 40,-; je 20,- X-Treme, Open Golf, Für alle Amiga je 15,- DM Revolution, Arcade Pool, Elvira II, Leander, je 20,- DM S. Soccer 95 25,- Tennis Champ, 30,-; Primal Rage Schlitt MaG, 5.4 30,- DM 10,-, 02132/7096

Mon V2 250,- Adoras + FXPremium 225,- Amiga 150,- Clarissa 30 prof. - Video 250,- Art Effect 120,- Digit-Grailto-SVHS-FBAS + PCMCIA 200,- Digital-Mon3-SD 50,-, PPaint 5.4 30,- DM 10,-, 02132/7096

Final Writer 4 70 DM, TPrint IV 15 DM, Videofonts T. I. u. 2 25 DM, Brief-Deluxe 10, Brief-Deluxe 2 Color 15 DM, Lemmings 2 50, Amiga Security 15 DM, Tel. 06466/7116

Biete an: Hardware

A1200 30 3.1, 1230 IV, 10 MB RAM, 260 HD, 2. LW, 4 x CD-ROM, viel Literatur + Softw., 60 Disks, Multiscan Monitor Vb 1050, Tel. 02154/5010 oder 0172/441372

A4000 Cyberstorm 060/50 MK II + Cyb. SCSI 22 MB 3.2 GB SCSI + 640 MB AT Picasso 2 u. Pablo Cybergraphx 4fach CD-ROM 1960 Multiscan Monitor 14.4 Modem HP 560C + Refill Set OS 3.1, Ami CP 4.3, Multitem, TPrint 5.0, DPaint 4.5, VbH, 100 MB, ShapesShifter + Mac OS 7.5.5, PCX + DOS + Win 3.1, Indy 3 + 4 u. usw. kompl. 3900,- DM VbH, Tel. 07805/59604

Verkaufe 4 original 4 MB GVP-Simms für 100 (VS) je Stück, Suche günstig 2 MB ChipRAM-Erw. für A2000, Tel. 06621/51160 od. michael.schoefer@insider.net

A500 Motherboard u. div. Zubehör wie z.B. Microkronwerk Festpl., Games, etc. zu verk. Preisliste geg. 3,- DM bei M. Stephan, Uthorster Str. 16, 25332 Tönning

A1200 6 MB, 340 MB HD, 4fach CD-ROM, CD-Ständer mit 20 CD, 13 orig. Spiele, 2 Joy, 100 leere Disketten, 25 Amiga-Mag., Vb 1000 DM, Tel. 035972/32479 (nach 16.00 Uhr)

Amiga 4000/400, 18 MB RAM, Oktagon 2008, CD-ROM SCSI, opt. Mouse, Flickerfix, 1.44 MB LV Vb 1800,- DM; verkauf auch von ein- Komponenten möglich! Tel. 02604/95024

Für Amiga 500 2 MB Chip RAM Vb 125,-, Oktagon 2008 SCSI Controller zum Einbau von SCSI Festplatten bestückt mit 4 MB Zip RAM. Erweiterbar auf 8 MB Vb 300,-, Alles 100% i.O. Tel. 03949/81838

VLab-Motion 850,-, Picasso 2 180,-, Y/C-Ed-Genlock 150,-, Super-Komplettsystem: A1200 Tower (Mikron) mit Zorro 2 Buspl., Blitzcard 1260 (68060/50) + 32 FastRAM + SCSI Controller + SCSI-HD 540 MB + ATIDE-HD 540 MB + SCSI CD-ROM 4 x + Monitor C1942 für zus. 1650,-, Winkler, Humboldtstr. 7, 06844 Dessau, Tel. 0340/2201563 (ab 18 Uhr)

Amiga 4000/330, 6 MB RAM, 420 MB HD, CD x 2, inst. ShapeShifter, Kick 3.0, Buser 117, 1299 DM, A4000/400, 10 MB RAM, 420 MB HD, CD x 4, inst. ShapeShifter, Kick 3.0, Buser 117, 1299 DM, VFP, Versand möglich, 0531/334293

GVP Series II SCSI Host Adapter 4008, für Amiga 2/34000, Speicherknoten inkl. 850 MB Quantum SCSI-HD, Toshiba SCSI CD-ROM, CD-Filesystem, kompl. inst. ShapeShifter und DM, mit MMU u. Monitor 10845 Vb 120 DM, 0531/334293

Für A4000: Kick 3.1 70 DM, Kick-WB 3.1 110 DM, Turbos 68060er inkl. SCSI 799 DM, WarpEngine 040/40 inkl. SCSI 599 DM, A3640 349 DM, ECD300er 89 DM, mit FPU 129 DM, mit MMU u. FPU (33 MHz) 159 DM, 0531/334293

Picasso II 260 DM, CV64+ 4 MB 380 DM, beide inkl. Picasso 96 CyberGX-Softw., Scandubler 160 DM, Amiga 1200, Blitzcard 1220/26, 6 MB RAM, vorbereitet für günstige 3.5"-Disks, inkle, ShapeShifter, Vb 499 DM, 0531/334293

Restposten: ShapeShifter Komplettinstallation für HD u. CD-Floppys, inkl. Betriebssystem, Anwendungen, Spiele u. Anleitung, einfacher Sofortienstein, VS. 0531/334293

Monitor C-1084ST DM 180, 25 CD-ROMs DM 180, Speicherkarte (2 MB) für A1200 DM 80, Turbo Print Profs DM 60, externes LV DM 40, Tel. 02203/51287 ab 18.00 Uhr

A4000/060, Cyberstorm 64/4 MB, Cyber SCSI, Scandubler, Micronic Big-Tower, 3 GB SCSI HD, 4.4 Toshiba SCSI CD-ROM, einige Originalsoftware VbH DM 3500,-, Tel. 07195/9701-55, Fax -56, nur Komplett!!!

V-Lab Motion, Toccata, Zusatzadapter für Toccata (mehr Audioeingänge), alle FX Disketten VbH DM 1500,-, Tel. 07195/9701-55 Fax -56, nur Komplett!!!

SCSI-Streamfire + 4 Bänder 350,-, Grafikkarte Picasso 2 240,-, Framemachine + Videochzeitdigitalizer, PIP, 24-Bit-Darstellung 100,-, Tel. 04421/69169 (Thomas)

SCSI-Streamfire extern 1.4 GB 500,-, CD32 incl. viel Soft 250,-, BeckerText 2 30,-, MacShapesShifter-Soft, Piccolo SD 64 350,-, 850/428 MHz f. A2000, Tel. 04421/33809

Turbotracks: FusionForty 040 28 MHz 16 MB, A2286 Joystick, 14" Monitor, Drucker, Audio, Nexus SCSI 2, Supra-Fax Modem 14.4, u. a., Tel. 04421/33809

Siemens + x, Kabel 280,-, CD32 + Games + zus. Game-Pad 120,- DM, 2 x CD-ROM inter. SCSI, Caddy, + 9 Caddys 90,- DM, ab 16.30 Wochentags Tel. 09128/50245 Markus

A2630 mit 4 MB, MMU u. CoPro. Die kompaktste Turbokarte Vb 300,- DM, Tel. 04421/69169 (Thomas)

A1200 2 MB, Mon. 1084ST, 2. LW, 540 MB HD, Drucker Star CC-10, AmiWrite, DPaint 4 u. 20 orig. Spiele, 30 Zeitschr., PD-Filesammlung, 60 AG-Corner Disks, 60 Leerdisk, Vb 950 DM, 02372/71917

Die perfekte Workstation für Grafik-, Video- und Musikbearbeitung und zum Spielen! A1200 mit FastRAM, 850 MB HD, Turbokarte, CD-ROM, Farbmonitor, original Software! 07117/56873

A2000, Vb 1.32/0, 3 MB, 130 MB HD SCSI, A2286 Joystick, 14" Monitor, Drucker, Audio, Digitizer DTP-Text-Mal + ca. 130 PD + Shareware Disketten komplett 850,- DM, Tel. 0221/594124

A1200 2-Big-Tower, Blitzcard 1240, 16 MB, 540 MB HD, 2x 250 MB, 1 x 250 MB, 1 x 170 MB HD, 2 DD Floppys, M14385 Mon. Epson LQ-100, sehr viel Soft, Am.Plus Mag. Vp 2.200 DM, Tel. 03925/907115

A3000 3/270 MB 1000 DM, A600 + CD-ROM Laufw. 370 DM, CP 486 3/33 MHz 2/120 MB HD Win 3.1 Spiele, Disk Laufw. defekt 290 DM, A2000 270 DM, A500 190 DM, 05232/86273

RAM für A590 + A2000 2 MB 90 DM, Zip RAM für Oktagon, Masoboshi usw. 4 MB 200 DM, Nadelndrucker + Textv. + Mailproff 120 DM, Burkhard, Ullrich 2, 08324 Beckau

A2000 1 MB RAM HD 20 MB KSWb 1.2 2 x 3.5" LW 5.25 LW, 2000, 05239/86273

Verkaufe CD32 + Pad + Maus + 30 CDs u. a., Heimdall II, Universe, Erben der Erde, CD32 Gamers 6 Ausgaben für 299 DM, Thomas Burkhard, Ullrich 2, 08324 Beckau

Amiga 1200 840 MB Festplatte CD-4fach 2 Drucker, 2x 250 MB, 2x 250 MB, 2x 250 MB, Farbmonitor und Zubehör 1000,- DM, Tel. Fax 04232/7877 ab 17.00 Uhr

Private Kleinanzeigen

Blizzard-Turbokarte 1230/6 MB 40 MHz VB 20 MB, Blizzard-Turbokarte 1260/0 MB 50 MHz VB 750 DM. Tel. 0214/502870

A4000 40/25, 16 RAM, 1080 HD, 6 x CD-ROM, Cybervision 64/30, Multiface Card 3, Tandem.com. Tinten Drucker s/w und viel Zubehör VB 2100,-. Tel. 02064/93603 BTX Plus 0001

A1200 Magic 170 MHz, 1.5 J. cl.-RAM, Blizzard 1230/10 50 MHz, 2 x CD-ROM, 1438S Monitor, Star LC 24-10, orig. Soft (Worms, D-Master II etc.), Pad, Stick, etc. NP 2000, VB 1100, 0228/653537

Für A2000, Gehäuse 50 DM, Tastatur + Netzteil je 90 DM, Genlock 200, 47 MB HD + Controller 120 DM, 286er PC-Karte + Softw. 90 DM. SCSI-Cont. + 2 MB 180 DM, 05232/86273

A2000, SCSI-Controller mit 50 MHz Festplatte für 200,- DM, Midi-Interface für 20,-, Tel. 0208/67312 von 18-20 Uhr

Verk. A4000/030, 4 MB RAM, 130 MB HD, 2-fach CD-Laufwerk, SCSI-Controller, Scandouber, 14" Multisync Monitor VB 2000,-. Tel. 07081/8270

V: Zip-RAM, 4440-80 nrs (Page-Mode), 1M4, Passend für A3000 etc. Preis für 40,-, 100,- oder 8 MB für 180 DM. Tel./Fax 0612/44943

Biete Blizzard 1230V, 4 MB RAM 250 DM, Suche dringend SAS/C ab V. 6.50 möglichst günstig! - Biete viele orig. Spiele, Angebots unter 089/54662171 (Wanja)

Nepton Genlock incl. Netzteil VB 750,-, Fastlane 32 incl. 32 MB VB 550,-, Scala Echo 102 MB VB 20,-, TV Paint 3.6 VB 200,-, Tel. 04826/699

A4000/040, Tower, 50 MB RAM, 2.1 GV + 640 MB SCSI, 4 x CD-ROM, Fastlane 23, VLab Monitor, Tocc, AGA Grafik, Nepton, iriele Videofont. Nur kmp. zu verkaufen VB 5500,-, 04826699

030-4000 Karte DM 50,-, Tandem-Controller DM 25,-, originalen 880K-Laufwerk 30,-, 2-fach Zip-RAM-Karte DM 25,-, Amiga-Games 25/-/96-11/96 je 5,-, 02359-04/21 ab 16.30h

Amiga 1200 840 MB Festplatte CD-4fach 2 MB RAM, 4 MB Turbokarte, Maus, Trackball, Farbmonitor und Zubehör 1000,- DM. Tel./Fax 04232/7877 ab 17.00 Uhr

Q-Drive 1241 PCMCIA CD-ROM 4fach 200 DM. Tel. 07153/52418 (tägl. ab 18 Uhr nach Toni fragen)

A1200 InfinityTower, orig. Tosi, Blizzard 1230V, 8 MB RAM, 2 x DD LW, CD1200 Cont., Star LC, 1084S Mon., 3 Tin/Maus, CD32-Pad, viel Soft + Zeitungen VP 2200,-. Tel. 03925/326404

Verk. Monitor Asus (15" 30-60 KHz), Fehlkaut 3 Monate alt. Neupreis DM 590,- VB 450,- DM. Tel. 02151/790884

A1200, 060, 16 MB, RM-Tower, 8 x CD-ROM, 400 MB FP, 15"-Monitor, 24 Nadel-Drucker, umfangr. Softw. Preis 3300,- DM. Telefon Wolfharrn, Nr. 21, 07381 Nimmitz, Tel. 03647/421215

A1200 im Tower, 1230-V 50 MHz, 16 MB, 320 MB Festplatte, 4fach CD-ROM, CDS, Software und Spiele, Grafikfi, M1438S Monitor, Zeitungen komplett für 1550 DM. Tel. 92161/670049

Amiga-Grafikkarte Retina 4 250 250,- DM, Microcine-Erweiterungslinse für A500 100,- DM. Tel. 0209/586168

A1200HD Magic/Blizzard 1230/4 8 MB, ext. CD-ROM 4fach, Amiga Diskette, ext. Monitor und Zubehör für 1600 DM, Präsident 9 Nadeldrucker für 70 DM. Tel. 02133/49406

A4000/030 (in T-Gehäuse) 18 MB RAM, 210 750 MB HD, DKB 4091SCSI-Cont., 4fach SCSI CD-ROM + Zubehör DM 1300, Tel. 09639/1118 ab 16.00 Uhr E-Mail: zwenz@new-online.de

A4000/040 16 MB IV24-1942 4500,- DM, A2000 360,- DM, Mfapag-Karte 750,-, A5016 750,- DM, CD32/SX-1 250,-, DM, Pagestream 3.0 175,-, AGA-FF 290,-, Tel. 0931/453440 a 417673

A2000 280,- Turbo A2630 4 MB 280,- SCSI-Cont. Multiv. 170,- 1084 170,- SCSI-Festpl. 170,-, 15" SVHS 130,-, 3-fach SVHS 130,-, 3-fach Picasso II 2 MB + Pablo neuw. 300,-, 07229/1234

Private Kleinanzeigen

A4000/30 10 MB 340 MB FPD, 1400,- A500-2200,- A2630/41 dref. Prox OK 120,- Sunrise 1012 dig. Soundk. 600,- Peggy Plus Video 100,-, 100,-, FW 41, 100,-, 1012/4 6 MB + GVP 40/33-64 MB (Angebot), 07229/1234

8 MB Zip RAM Page Mode 4 MB für 150 DM, Tel. 07123/26170 Wolfram Schenk

A2500 Mon., Sirius-Genlock, Digitaler, Video-Scsi, (Point, A3000, Orange, Classica etc.), Lit. komp. 1200,-. Tel. 0907/91213

Amiga 4000, Cyberstorm 060/50 mit SCSI-II-Controller, 36 MB RAM, 1.2 GB SCSI-HDD, 3.5" FDD (HD) + viel Zubehör (Drucker, Bücher, Maus, Tastatur,...), Preis 3100,- DM. Tel. 06173/321740

A1200/6 160 MB HD Easy-CD-ROM 4 x, Monitor A1942 + Programme + Spiele + CD komplett VHB 1150,- DM. Neptun Genlock VHB, Tel. 089/1403449 ab 20.00 Uhr

Amiga 3000 inkl. 2 MB Chip und 4 MB Fast RAM 2 Diskett, 1 CD-ROM, Frame-Machine Pro 24 dazu Software Scala MM400 4 Progr. von ProData uvm. VB 2900, 02287/4116

Verk. A500/030, Rieder, Mag. News, Prozedent, R.O.G. Geld je 35,- Kathedra, Zeppelin, Hans, Caribbean Manager, Triple Fun, Columbus, Eishockey Manager je 30,-, Tel. 089/251700

A2000, 20 MB HD, 2 LW def., A2090 Controller 200,- DM. Tel./Fax 0470/738120

Amiga 4000/030/882 18 MB, 2 x 3.5" HD, Floppy 900 MB, 12 GB SCSI, 40 Multisync Monitor MPRII 300,- DM (Alle AGA-Modi) Tel. 0591/47374

ED-Genlock, Adorag 2.5, Monum. Tiller DM 1780,- A1200 HD ext. Disc, CD-LW, 400 Disk, CDS, Spiele, Heft, Bücher, Multisync, Mon., Turbo, 6 MB RAM, TurboPrint, Word, Off. Mas. Tools, Multum. 1850,- DM zu verk. 07531/73554

A1200, Edel-Bigtower, Blizzard 030/50 V, 1.3 Gig, Quantum Fireball, 8-fach Toshiba CD-ROM, Speedup System, Tastatur ext. M. Interf., Soft, incl. Monitor 1500,-, 07131/577661

A1200 Tower 10 MB RAM, 1.1 GB HD; 50 MHz; Mini-Modem incl. Handbuch u. Software 3.11, 120 MB HD; 2-fach 24 Nadeln; viele Disketten; VB 1700 DM. Tel. 03681/303392

A4000/030 33 SCSI II/2D 16 MB 1080 MB HD 2 HD LW 4 x CD-ROM Monitor 14 Scandouber + CD Spiele neuwertig VS 2800,- DM. Tel. A-0643303/29 ab 9 Uhr

Merlin II-Grafik, incl. XCaltiber Ext-Digit, 4 MB, Pro Bench-Softw. für nur 200,- DM + Porto, Tel. 0228/682826, abends

Goldene Gate 486S/C25, 2 MB RAM, Controller, HD-Floppy, 260 MB Festplatte, Monitor/Master 400 DM, Backup System 60 DM, AMI Pro. + Compiler + 3 Bücher 150 DM. Tel. 06039/3769

Amiga 4000/40 im Tower, 16 MB RAM, 210 MB IDE, 510 MB SCSI, Cybervision 64, CD-ROM, Floppy, DM 2000,- VHB. Tel. 90074/35539

GVP SCSI Controller mit 8 MB RAM und Omni SCSI Treiber für 200 DM, Videoenhancer Modul extern für alle Grafikkarten nur 120 DM (neu), Tel. 0172/6630045

Verkaufe A4000 Turboboard Cyberstorm MK1 (original Prozessor) 040/40 AMD 450,- + Cyberstorm SCSI II/2D DM 1200,- Reimleiter Tel. 069/9165005 ab 18.00 Uhr

Verkaufe für Amiga 4000: Cyberstorm TurboBoard 040/40 AMD 450,-, Cyberstorm SCSI-Modul DM 100,- Reimleiter Tel. 089/9165005 ab 18.00 Uhr

Verk. A1200, RM-Big-Tower, Blizzard 1260, 10 MB RAM, 120 MB HD, PC-Tastatur, OS 3.1, Amiga-Magic-Software, A-Magazin seit 1/91, CD-ROM, Preis nach VB, Tel. 03641/821634

A1200 160, 68030/50 MHz, 10 MB RAM, 170 MB HD, 4 x CD-ROM, 10 aktuelle DKBs, Wordworth 5, Worms 2, Santa Parita 2, C. Puntum, Magic Softwarepaket + DM 800,-, Tel. 04101/693043 ab 18 Uhr

A1200 plus Turbokarte plus ext. Laufwerk plus Vigi, plus V-Zubehör, plus Soft, Palgierer, zur Videobeschreibung, Preis VB 680,- DM, Tel. 02569/5827

A3000 Microcin-Tower, 6 MB RAM, 730 + 2.1 MB SCSI HD, SCSI CD-ROM, Kick 2.05 + 3.1, MFC II, 100 MP & 100 opt. Diska, 25 CDS, Bücher, Zeitschrift, MP, ca. 6500,- VB 2500,-, Tel. 07022/63840

Private Kleinanzeigen

ED Framemachine inkl. Prism24, DM 600,-, JAZZ Laufw. ext. DM 600,-, ProPage & ProDraw inkl. Hands. je DM 60,-, ImageMaster RT inkl. Handb. DM 100,-, Tel. 0561/470451 oder baris@student.uni-kassel.de

Amiga 1200 mit Software + Philips Monitor DM88331 + Canon BJ Printer BJ10ex. Alles zusammen nur 600,- DM (auch einzeln abzugeben) Tel. 08641/3497 oder 089/275093

A4000/40 im Tower, Turbo-Karte, Flicker-Fix, CD-Laufwerk, Controller, FP, 640 MB, ext. Laufw, 16 MB RAM, ext. Laufw, Therm. gest. Lüfter, viel orig. Software, VHB DM 2250,-, Tel. 0521/109300

A1200 T., 10 MB, CD, 430 MB HD, Kick 3.1, 650,- DM; 1230 IV 16 MB, 300,- DM; SCSI Kit 110,- DM; 1084 100,- DM; A500 150,- Software ab 20,- Videogame 300,-, ca. 400 Diskis ab 0.30; Tel. 0977/3261

A2000D, OS 3.1, GForce 40/33/16 MB, 2 LW, MB Chip, Tandem Controller + CD-ROM Mitsumi, 0172/326077 Jens Lehmann, evtl. mit HD, günstig zu verkaufen. (Gurumov VB incl.)

A1200, 1.2 GB Festpl., 4fach CD-ROM Laufwerk, 1 zusätzl. externer 3.5 Laufw. 2 MB Arbeitsspeicher, Maus, Joystick, Arbeitsprogramme, Spiele, Bücher, 3/4 Jahr alt, VB 850, Tel. 0911/459879

A4000T 040/25, 18 MB RAM, 1 GB SCSI-HD, 3-fach SCSI CD-ROM, Toccata, 1TPP5, Amiga-Gen-Softw., Scala MM 300, Maxon C++, div. Zubehör, 24 Nadelldrucker, viel Lit. Tel. 089/78581652

VLab Motion + Movie-Shop + Effekt disks, Preis VHS, Cyberstorm MK2 ohne Prozessor VHB 100,- DM. Tel. 0867/2835

Amiga 3000 Tower, 1.4 MB RAM, 120 MB HD, 14" Acer Monitor, Sample, Trackball und einige Software z.B. Cando, DiOpus, Tel. 06175/7407

Amiga 500 Kick 1.3/2.5 68 MB RAM 52 MB HD VB 400 DM auf Wunsch mit vielen Spielen. Tel./Fax/AB 06181/56112

Sirius-Genlock S-VHS DM 650,- (NP 1385) m. Monitor + Dig. Kabel, Tel. 07425/8578

Nexus-Cont. 2630 4 MB 300,- Flickerfix 150,- Nexus-Contr. + 2 MB 85,- Oktagon 200,- 2 MB 135,- A2000 1 MB Chip + Tastatur 190,- HD Quantum 116 MB 100,-, Tel. 0171/5633245 (D1)

A1200, Tower 1230/882 50 MHz SCSI 16 MB, 4 x CD 1 GB HD, 2 Laufw., Monitor 14400, 120 MB RAM, 120 MB HD, Multitermik, Imagine, DPaint uvm. viele Games, 200 FD 2000 DM. Tel. 03062/56698

Verk. Cybervision 64/4 128 350 MB, Speicherwerk, für A3000/A4000, 128 MB mit Simm (DKB 3128) 149 DM, Nadeln, Nck P220 90 DM, SCSI CD-ROM XM-3401 99 DM. Tel. 0375/296106

ED-Genlock Sirius II neuwertig DM 950,- VB RAM-Erweiterungskarte mit 2 MB und Uhr - DM 150,-, Fax 06508/667

Verkaufe A570 CD-ROM Laufwerk incl. 8 Caddies und 10 verschiedenen Daten CDs ca. 2 Jahre alt und kaum benutzt. Preis VB, Th. Hübel, Tel. 05826/5640

A500 in Microinittower, Blizzard 2080, 12 MB 500 MB HD, 3fach CD-ROM, Picasso II, OS 3.1, DiOpus 5, Maxon C++, Maple 5, Spiele VP 2000, DM. 07755/94798 ab 18 Uhr

A1200 HD 260 420,-, Monitor 1084S 160,- DM, FastRAM-Karte A2000 8/8 MB 160,- DM, 500 FD 40 MB Chip, Fast 160,- DM, alles zzgl. Vers. Kost., Tel. 03448/87372 Uwe

A500, OS 1.3/2.1, 1 MB Chip 1.6 Fast, Hires Denise, externe 105 MB HD, 2 LW, Monitor 1084S, Joysticks, Disks, Airbus, GreatCros II u.v.m., 750,- VB alles zus. 05181/82009

Verkaufe A2000, 540 MB Festpl., 4 MB RAM, CD-LW, 2 Disk LW 3.5, Farbmonitor Philips, D50 für 400,-, ROMs & Monitor 1084S VB 65 DM, 05181/82009

A500, OS 1.3/2.1, 1 MB Chip 1.6 Fast, Hires Denise, externe 105 MB HD, 2 LW, Monitor 1084S, Joysticks, Disks, Airbus, GreatCros II u.v.m., 750,- VB alles zus. 05181/82009

Verkaufe A2000, 540 MB Festpl., 4 MB RAM, CD-LW, 2 Disk LW 3.5, Farbmonitor Philips, D50 für 400,-, ROMs & Monitor 1084S VB 65 DM, 05181/82009

A2000 mit OS 3.1 & OS 2.1, Umschaltplatte HD Laufwerk, Tastatur & Maus, VB 785 DM, GVP G-Force 030 312 40 MHz, 16 MB RAM, SCSI-Controller und Guru-ROM VB 385 DM, Citizen Swift 200, 24 Nadel, Farbe, VB 135 DM, 4 x 1 MB Swiit-Module VB 35 DM, OS 3.0 für A4000, ROMs & Monitor 1084S VB 65 DM, OS 1.3 für A500/A2000 (ROM) VB 35 DM, original A4000 Desktopgehäuse mit orig. Doughnerboard und Netzteil, Laufwerksblenden Laufwerk VB 85 DM, Tel. 02301/17700 1700 Uhr

Private Kleinanzeigen

A3640 330,-, Tel. 07833/1353

Für A2000: GVP 030 TurboBoard mit 8 MB, FPD 160 MB, 4-fach CD-ROM, GVP SCSI-Cont. mit Guru-ROM V6 200 MB, Apollo SCSI/AT-Bus-Cont. mit 2 MB RAM 160,- DM, 12296267

All-in-one CPU-Karte, DX4-100, mit VGA (1 MB), IDE, SCSI, Ser., Par., ideal zum Betrieb mit Siemens, 900 DM, Tel. 07853/1353

A1200 HD, 300 DM, Monitor 1942, 300 DM, 1230 IV, 150 DM, ext. CD-ROM, 4 x 8 6 DM, 175 DM, A1200 RAMBoard, 4 MB, 100 DM (mit 4 MB SIMM, max 8 MB), Spiele, VB 06898/32688

Verk. PS2 8 MB 60 nrs (neu) 70,-, Quantum SCSI 2 540 MB VB 190,-, CoPro 68882/50 95,- Disk LW intern orig. Commo FZ354 1200 45,- + div. orig. Soft, Tel. 07144/37174

Zip RAM 514400 A2-70 2 MB 60,- SCSI Card MC 702 80,- CD32 + Tastatur, Maus, 5 CDS 150,-, Tel. 02351/39233 ab 17.00

A4000/40, 14 MB RAM, 240 HD-HD-Floppy, CD-ROM, SCSI-Cont. Guru-ROM, Video Backup, Framemachine + Prism24, Hagenlock Sinus I, Padstüfter, 2800,- kpl., 2400,-, 0431806910

A4000/40, 10 MB, 1.76 MB LW, 1 GB SCSI-Festplatte, Toshiba CD-ROM LW, Epson Stylus Color mit Ersatzpatrone, Kabeln, VGA-Adapter zus. 2000 DM, Tel. 0201/260202

Z3 Fastlane-Fast SCSI II DMA Controller für A4000 mit 4 MB RAM, Preis VS. Michael Klingbeil, Wiehagen 48, 59368 Werne

A4000/60 MYK1/50 MHz, 32 MB, 64Bit Grafikkarte (Cyber) 4 GByte SCSI - nur kmp. - VB 3000,-, 1000,- DM, GVP SCSI-Cont. DM, Softwarepaket Imagine, MorphPlus + Adorag + Spiele 300,-, 09563/4201

CDTV, OS 3.1/1.3, 68020, 40 MB Festplatte, SCSI, 2/4 Chip/Fast, Scartansch. mit 1802-Monitor u. div. Zubehör, Software u. Bücher für 1000,- DM, Tel. 030/2857448

A4000T, 18 MB, HD-Floppies, 4 GB HD, MFC30, 10 x Pioneer CD, HP DAT, CD-R, Picasso II, 1084S, 120 MB, 120 MB, 120 MB, V.S. evtl. Tausch gegen DrCo 0601/1716014575

A1200 im Infinitiv Tower, Z3 Busplatine, 200W Netzteil, 1 GB-Platte, 8 x CD-ROM, 200V Netzteiler, Zubehör, Preis VS. günstig! Tel. 09233/710-25, Fax 0171/6014575

A4000T, 18 MB, HD-Floppies, 4 GB HD, MFC30, 10 x Pioneer CD, HP DAT, CD-R, Picasso II, 1084S, 120 MB, 120 MB, 120 MB, V.S. evtl. Tausch gegen DrCo 0601/1716014575

A1200 im Infinitiv Tower, Z3 Busplatine, 200W Netzteil, 1 GB-Platte, 8 x CD-ROM, 200V Netzteiler, Zubehör, Preis VS. günstig! Tel. 09233/710-25, Fax 0171/6014575

ED00T, OS3.1, 18MB RAM-HD-Floppies uvm. Evtl. A4000T, 128MB Picasso, 2 Platten A3000 uvm. Günstig abzugeben! Tel. 09233/710-25, Fax 0171/6014575

A1200, 18 MB RAM, 1.2 GB FP, Blizzard 1260 (6806/50 MHz, 80 MIPS, SCSI) FastCall Mailboxsoftw., 1000,- DM, GVP SCSI-Cont., Joypad, Spiele usw., FP 1800 DM, nur komplett, Tel. 02064/49419 ab 18.00 Uhr, sonst AB

A1200, 2 MB RAM, 170 MB Festplatte, Farbmonitor 1084, Maus, Spiele, viele Programme, Bücher, erst 1 Jahr alt wenig benutzt wegen Zeitmangel für 1250 DM, Tel. 0723/1620

A4000/40, 14 MB RAM, 1.5 GB HD, CD-ROM, 2 LW Cybervision 64 4 MB, 14" Multisync Monitor, Digi View, incl. Camera, ca. 1200 Disks, 50 CP nur kmp. 2500,-, 0221/5991628 o 5991237

Verkaufe wkranKheit, Amiga 4000/40 240 MB Festplatte, SCSI 108 68, 88 MB RAM, Cybervision 4 MB, CD-ROM LW, Multiteckarte, Disk-Expander, Commodore Monitor 1084S, 38 Multisync Monitor 2 Aerospac-Lautsprecher, Zip 1089, 1089, Laufwerk & 100 MB, HP Drucker 660, Cavin Schnittemesser, Sirius II Genlock, Software, Scale 400, Adorag, Monument-Tiller, Reflection S 3.0, Final-Writer 5.0, PicturManager 4.0, TurboPrint 4.1, ein komplett-Schnittsystem für Selbststaholter, VHB 7000,-, 0221/5991628 o 5991237

A4000/40 12 MB HD16B CD 4 x Nepton Genlock Hardw. gns. 7400 Soft + wies Maxon C++, Reflections, MfTiler, DPaint, uvm. VB 2000 DM nur komplett. Tel. (00352)768575 abends

A2000, GVP30/40 1 MB Chip, 6 MB Fast, 260 MB HD, OS 3.1, 4 x CD-ROM, LW, 4-fach SCSI, 1084S, 1084S, umfangreiche Software, VB DM 1900,-, Tel. 02389/532823

GoldenGate 486S/L 16 MB, Coprocessor, Floppycontroller, 125 MB HD, VGA-Karte und Monitor-Master 600,- DM. 06150/3134

AMIGA-MAGAZIN 7/1997

AMIGA Games Disc & Mag

7/97

Michael Erlwein
Redaktion Amiga Games



Alle Wege führen nach (CD)-ROM!

Beim PC hat sie schon lange ausgedient, und auch der Amiga erlebt nun das endgültige Ableben der Diskette. Der triumphale Einzug der CD als neues Speichermedium mit 900facher Kapazität ist nicht aufzuhalten. Myst kommt ausschließlich auf CD ROM, Wet kommt mit 400 MB Animationen nicht an der Silberscheibe vorbei, und Flyin High wird

vom Hersteller als „CD-Version, die auch auf Disk erhältlich ist“ angepriesen. Wer also in Zukunft hochwertige Spiele haben will, der muß in ein CD ROM-Laufwerk investieren und kann somit die schlimmen Zeiten als „Disk-Jockey“ hinter sich lassen. Also Sparschwein schlachten und dabei bitte nicht die DM 7,80 für das Amiga Magazin vergessen!

INHALT 7/97

Specials

Quo Vadis, Amiga, Teil 3 2
APC & TCP – Amiga-Club und Spielelieferant – stellt sich vor!

Myst 4
ClickBOOM trumpft auf und bringt Myst auf den Amiga.

Enemy - Tempest of Violence 6
Action ohne Wenn und Aber im Flashback-Stil

PD Games 11
Viel Spiel für wenig Geld, oder wenig Spiel für viel Geld?

Games

Anti Aircraft 12
Cybersphere 11
Math Tir 12
Minskies Furballs 9
Move the Disk 12
Pingwyne 11
Poly World 13
Rumple 11
Wheels on Fire 8
Where's the Fire 13

Tips & Tricks

Expertentips 22
Komplettlösung Chaos Engine 2 19
Tips & Tricks ABC 23

Rubriken

Amiga Box 18
Anzeigenkontakt 24
Charts 18
Helpline 14
Redaktionskontakt 24
Rossi's Mailbox 16
Vorschau auf 8/97 24
Wichtige Telefonnummern! 24

Myst



Seite **4**

Man kann es einfach nicht oft genug sagen: Myst kommt für den Amiga! Erste Bilder, Fragen an die Macher und deren Antworten sowie die spezielle Amiga Games-Aktion zu Myst in diesem Heft.

Wheels on Fire



Seite **8**

Max Rally, Flyin High und Wheels on Fire, welches dieser Rennspiele fährt als erster durchs Ziel, und mit welcher Wertung geht Wheels on Fire an den Start - lest nach!

Minskies Furballs



Seite **9**

Ihr dachtet, die Tetris-Sucht sei geheilt? Ein neuer Virus macht sich mit Minskies Furballs breit. Wir sind schon infiziert, und Ihr könnt Euch im Review „anstecken“ lassen.



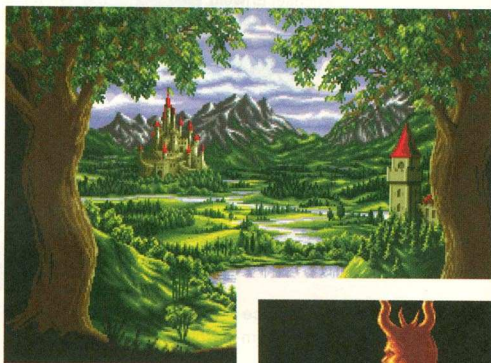
Quo vadis, Amiga? Teil 1

APC&TCP

Eigentlich sollte es ein reiner Computerclub werden, als APC&TCP vor einigen Jahren von Andreas Magerl aus dem fernen Übersee am Chiemsee gegründet wurde. Aber dadurch, daß sehr viele Clubmitglieder gute Grafiker und Programmierer sind, kam man sehr schnell auf die Idee, auch einige Spiele und Anwendungen zu veröffentlichen.

Das erste Spiel, das APC&TCP auf kommerzieller Basis veröffentlichte, war 1990-93er Edition, das trotz mangelnder Grafik immer noch als Klassiker in dem Genre Politsimulationen gilt. Als nächstes folgten die schnelle Datenbank

Databench und viele andere Spiele bis hin zu dem aktuellen Spiel Flyin High. Flyin High scheint momentan eines der absoluten Highlights von APC&TCP zu sein. Dieses Spiel zeichnet sich durch Spitzengrafik und gutes Gameplay aus. Es wird auf



Kargon ist schon vor einiger Zeit beim APC&TCP erschienen, braucht sich in puncto Grafik aber vor neueren Produkten in keinem Fall zu verstecken.



Trotz der immensen Arbeit für den Club nimmt man sich genug Zeit für gute Spiele.

Diskette und CD-ROM erhältlich sein (Test in Ausgabe 8/97). Es handelt sich dabei auch um eines der wenigen Spiele, die eine höhere Hardwareanforderung stellen. Spiele wie Kargon, Testament und Magic Island dürften jedem Amiga-User inzwischen ein Begriff sein.

Alles aus einer Hand

Mittlerweile vertreibt der Computerclub nicht nur Software von Clubmitgliedern, sondern auch Anwendungen und Spiele von „Nicht“-Mitgliedern. Bei APC&TCP handelt es sich aber trotz aller Veröffentlichungen nicht um eine Software-Firma im üblichen Stil. Sämtliche Projekte wurden außer Haus von freien



INFO TIP

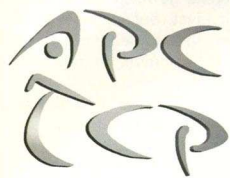
Kontakt APC&TCP

Dorfstraße 17
D-83236 Übersee

Telefon: 08642/899953
Fax: 08642/895004

BBS-Modem: 08642/598919
BBS-Modem: 08642/895003
BBS-ISDN: 08642/899952
BBS-ISDN: 08642/899954

E-Mail:
Andreas@highvolt.gun.de



Programmierern, Grafikern und Musikern entwickelt, wobei diese nicht wie bei den meisten Firmen die Rechte an ihren Werken verlieren. Bezahlte werden die Programmierer nicht wie üblich durch einen Festpreis oder eine Umsatzbeteiligung, sondern anhand einer 50%igen Gewinnbeteiligung. Es handelt sich aber keineswegs um einen kleinen Vertrieb, der nur ein paar Disks verkauft. Durch Kontakte zu allen wichtigen Händlern und Großhändlern in Deutschland und auch im Ausland wie England, Schweiz, Holland usw. ist die Versorgung von Software gesichert.

Rosige Zukunft

Daß dieses Vertriebssystem anscheinend sehr gut funktioniert,

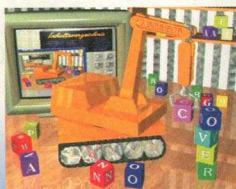


Magic Islands: Auch ein spannendes Rollenspiel gibt es vom APC&TCP.

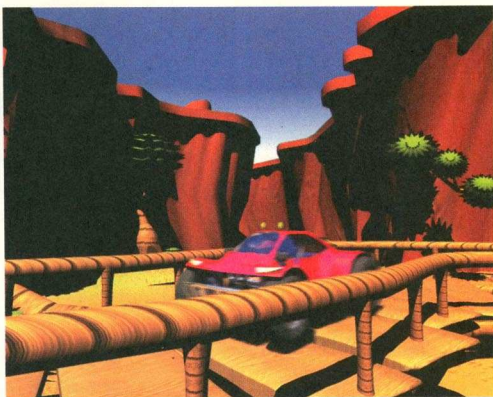


Marbleous war und ist eines der besseren Geschicklichkeitsspiele für den Amiga.

niert, sieht man an den zahlreichen Veröffentlichungen, die noch dieses und nächstes Jahr erscheinen sollen. So sind dieses Jahr noch mindestens fünf Spiele zur Veröffentlichung vorgesehen, und für 1998 sollen es noch einige mehr werden. So ist unter anderem ein Spiel geplant, das ein würdiger Nachfolger von Siedler werden soll, und natürlich auch ein Adventure. Gerade, weil es sich nicht um eine Softwarefirma im üblichen Stil handelt, hat APC&TCP sehr viele Vorteile. So haben sie direkten Kontakt zu den Usern und können auf ihre Wünsche eingehen. Auf diese Art und Weise sind auch die APC&TCP-CD-ROMs entstanden, die hauptsächlich Software von Clubmitgliedern und diverse nützliche Programme und Spiele enthalten. Aber außer den kommerziellen Anwendungen und Spielen hat APC&TCP auch viele Vollversionen von Shareware-Software in seinem Programm. Ein weiteres Highlight dürfte das hauseigene Diskettenmagazin NoCover sein, das eines der am meisten verbreiteten deutschen Disketten-Magazine ist. Hier findet man in jeder Ausgabe weit mehr als 100 Berichte rund um den Amiga. Das Magazin erscheint monatlich auf zwei Disketten und ist auch im Abo recht günstig bei APC&TCP direkt oder bei vielen PD-Händlern, Mailboxen und im Internet erhältlich.



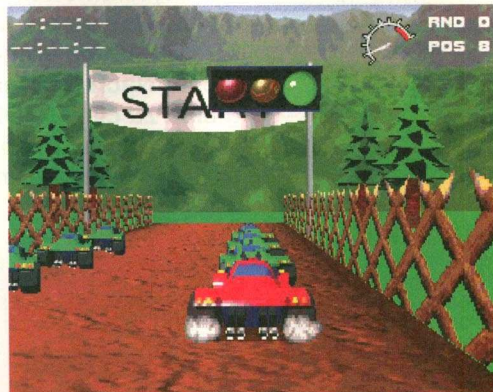
Das führende Disk-Mag gehört ebenfalls zu den Produkten aus eigenem Hause.



Schon anhand der ersten verfügbaren Zwischensequenzen kann man Flyin High wohl als künftigen Hit ansehen.



In der Werkstatt sind sogar Einstellungen am Wagen möglich, die im Rennen dann immense Vorteile bringen können.



Acht Fahrzeuge gleichzeitig, viele liebevoll gestaltete Details und butterweiche Grafik - das soll eines der großen Softwarehäuser erst einmal nachmachen...

INFO SPECIAL OFFER

APC&TCP sucht noch Programmierer, Grafiker und Musiker für mehrere Spiele-Projekte, die 1998 erscheinen sollen. Falls Ihr Lust habt, an einem dieser Projekte mitzuarbeiten, dann schickt am besten einige Beispiele Eurer Meisterwerke direkt an APC&TCP. Den besten unter Euch winkt ein Vertrag für die Mitarbeit an einem kommerziellen Spiel.

ClickBOOM hat uns auch gleich mit offenen Armen empfangen und uns bereitwillig ein paar unserer Fragen beantwortet.

Amiga Games: Viele Amiga-User kennen Myst vielleicht noch nicht. Welche Art von Spiel verbirgt sich hinter diesem Namen?

ClickBOOM: Myst ist ein Adventure mit vielen kniffligen Puzzles. Myst hat schon auf dem PC einen völlig neuen Standard für Adventures gesetzt. Es ist einfach ganz anders: Man unterliegt keinem Zeitlimit, man kann nicht getötet werden und auch niemand anderen verletzen. Bei Myst wurden intelligente Puzzles mit unglaublichen Grafiken und fantastischem Sound verbunden.

Um es gleich vorwegzunehmen: Myst ist ein Spiel ausschließlich für CD-ROM. Das Spiel selbst benötigt schon 600 MB (ohne Intro-Filme und Schnickschnack). Myst war 1996 das meistverkaufte Spiel für PC und MAC und ist nach wie vor das meistverkaufte Spiel aller Zeiten.

AG: Und die Story zu Amiga-Myst? Wie kam es überhaupt dazu?

CB: Im Sommer 1996 tauchte irgendwoher ein gefälschtes Demo von Myst im Aminet auf. Die Hoffnungen aller Amiga-User wurden jedoch durch die Nachricht zerstört, daß das Demo nur ein CanDo-Teil war, das irgendein Typ illegal fabriziert hatte. Aber interessanterweise hat dieses Demo gezeigt, daß Myst auch auf dem Amiga gespielt werden kann. Cyan (Entwickler von Myst für den Mac) sollte dies nun beweisen. Viele Amiga-User forderten nun Myst von Cyan an. Angesichts dieser enormen Begeisterung für dieses Spiel haben wir von PXL Computers und clickBOOM uns ebenfalls eingeklinkt, und nach einigen



Unglaublich, aber wahr!

MYST

Was anfangs noch wie ein Aprilscherz wirkte, nimmt nun langsam, aber sicher Gestalt an: Myst wird definitiv für den Amiga umgesetzt! Aufgrund dieser Nachricht machten wir uns gleich zu clickBOOM auf und erkundigten uns für euch, was, wann, wie und wo zu erwarten sein wird!



Monaten ist es uns endlich gelungen, an die Lizenz zu kommen. Was die meisten Amiga-User nicht wissen: Eine japanische Firma namens Sunsoft besitzt bereits gewisse Lizenzrechte für Myst, deshalb haben wir den Vertrag letztendlich mit ihnen gemacht. Cyan hat also das Originalspiel gemacht, das von Bröderbund für Mac und PC vertrieben wird, und Sunsoft hat die Sony Playstation- und die Sega Saturn-Version fabriziert.

AG: Was hat die PC- und Mac-Spieler speziell an Myst fasziniert?

CB: Jemandem, der Myst noch nie gespielt hat, kann man kaum erklären, warum es so toll ist. Erst wenn man es spielt, kriegt man mit, wie komplex und intelligent es aufgebaut ist. Die Atmosphäre von Myst ist unglaublich, und Amiga-Spieler werden ihr genauso wie alle anderen erliegen.

AG: Und die Hardware-Anforderungen?

CB: Jedem Exemplar von Capital Punishment lag eine Registration Card bei, auf der die Spieler unter anderem gefragt wurden, welche Hardware sie benutzten. Als wir die Karten zurückbekamen, haben wir festgestellt, daß die meisten Amiga-User mindestens 030 haben. Und das gilt nur für die AGA-Spieler, denn Capital Punishment ist nur für AGA. Alle anderen Amiga-User, also diejenigen ohne AGA, verwenden meist Videokonsolen, da ECS nicht ausreichend ist. Die einzige größere Herausforderung für uns ist also die Tatsache, daß Myst ein CD-only-Spiel ist; die meisten Amiga-Besitzer haben jedoch aus gutem Grund kein CD-ROM-Laufwerk: Bisher sahen sie ja auch keine Veranlassung dazu, da es kein erwähnenswertes CD-only-Spiel gab.



Bei dieser hohen Auflösung glaubt man bei einigen Grafiken sogar in die Tiefe hineingehen zu können.



Die meisten Objekte haben bei Myst eine Bedeutung und können wie gewohnt untersucht oder mitgenommen werden.

Das heißt, bis jetzt! Myst brachte eine Hardware-Revolution auf PC und Mac, und genauso wird es unserer Meinung nach mit dem Amiga sein. Nun haben Amiga-Besitzer einen guten Grund, sich ein CD-Laufwerk oder eine Beschleuniger-Karte zuzulegen, falls sie diese noch nicht besitzen.

AG: Wann ist der Release des Spiels, und wieviel wird es kosten?

CB: Eigentlich wollen wir Myst im Sommer herausbringen, einen genauen Termin gibt es aber noch nicht. Das Spiel wird etwa 30 Pfund (ca.

DM 80,-) kosten. Wenn wir genaueres wissen, werden wir euch sofort informieren.

AG: Wird clickBOOM weitere Spiele herausbringen, wenn Myst gut läuft?

CB: Aber sicher! Wenn Myst dem Amiga zu einem Comeback verhelfen kann, wollen wir sehr bald weitere Super-Spiele bringen. Das hätte unserer Meinung nach schon viel früher geschehen müssen. Denn mangels Spielen wie Myst sind viele Amiga-Besitzer zu anderen Systemen übergelaufen. Wir wollen dem jetzt endlich entgegenwirken.



Der Weg schaut zwar gefährlich aus, Ableben ist bei Myst aber ausgeschlossen.



Schatten, Nebel und helles Licht, alles bis ins Detail berechnet und gezeichnet.

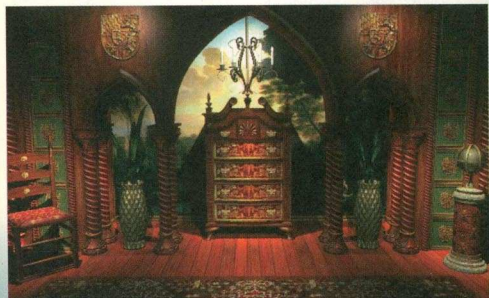
AKTION Beta-Tester gesucht!

Amiga Games und clickBOOM suchen in naher Zukunft Beta-Tester für Myst. Da das Spiel immens groß und ungeheuer komplex ist, muß wirklich jeder Winkel im Programm gecheckt werden. Zudem will man natürlich herausbekommen, ob Myst auch wirklich auf jeder nur erdenklichen Amiga-Konfiguration läuft. Wer sich als Beta-Tester für Myst melden möchte, der sollte seine genaue Rechner-Konfiguration, seine Postanschrift und falls möglich auch die E-Mail-Adresse an clickBOOM schicken (registrierte User von Capital Punishment werden bevorzugt). Dort wird dann eine limitierte Stückzahl an Testern ausgewählt. Diese werden zudem in den Credits der Endversion erwähnt werden. Also schreibt an:

PXL computes/clickBOOM,
BOX 969, 31 Adelaide St. East,
M5C 2K3 Toronto, Canada



Merkt euch dieses Logo! Die Jungs von clickBOOM habt ihr dieses unglaubliche Spiel zu verdanken!



Die antik eingerichteten Räume stehen in starkem Gegensatz zu den futuristisch anmutenden Landschaften im Spiel.



Die fotorealistischen Grafiken werden trotz allem mit hoher Geschwindigkeit auf den Bildschirm gebracht.

Im Kampf gegen blutrünstige Bestien!

ENEMY

Tempest Of Violence

Nachdem uns schon seit langem kein vernünftiges Action-Game mehr unter die Finger gekommen ist, verspricht ein neuer Titel der gänzlich unbekannten Producer Anachronia, uns in Kürze bei Laune zu halten. Wir kämpften uns durch eine erste Vorabversion.

Von Oliver Preißner

Die Hintergrundgeschichte ist irgendeiner der vielen Alien-Stories entsprungen, klingt aber dennoch irgendwie wieder neu. Wissenschaftler haben im Schatten des Mars drei seltsame Objekte geortet, die sich bei genauerer Untersuchung als extraterrestrische Raumschiffe entpuppt haben. Allen Sicherheitsmaßnahmen zum Trotz geraten zahlreiche Menschen in die Gefangenschaft der Außerirdischen, und nur ein sechsköpfiges Security-Team steht noch bereit, um eine schier aussichtslose Befreiungsaktion zu starten...

Durchdachtes Gameplay

Bei Enemy handelt es sich im Prinzip um ein sehr einfach gestricktes Action-Adventure. Deine Aufgabe ist es, in einem begrenzten Zeitlimit möglichst viele der überlebenden Zivilisten aufzuspüren und sie zum rettenden Ausgang des Schiffes zu geleiten. Jedes Alien, das deinen Weg kreuzt, wird nach Möglichkeit eliminiert, wofür dir eine handliche Automatik, eine Pump-Gun oder auch eine Maschinenpistole zur Verfügung steht. Der Patronenvorrat wird immer wieder mit speziellen Munitionspacks aufgefüllt, und gelegentlich auffindbare Handgranaten befördern glatt alle Biester, die sich auf einer Ebene befinden, ins Jenseits. Unser Action-Held wirkt zwar teilweise ein wenig steif, hat jedoch eine Vielzahl von Action- und Bewegungsmöglichkeiten in seinem Repertoire. So kann er laufen, rennen, springen oder sich auch mit der Waffe im Anschlag (wobei er in jegliche Richtung zielen kann!) langsam vor-



Tiefe Stürze sind für den Held des Spieles kein Problem.



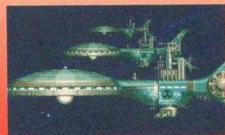
Im Feindgetümmel stirbt so mancher Unbeteiligte, so daß offene Konfrontationen besser vermieden werden sollten.



In der fertigen Version darf man sogar zu zweit als Team agieren, was Vorteile, aber auch Nachteile bringen kann.

INFO Eindrücke aus dem Intro

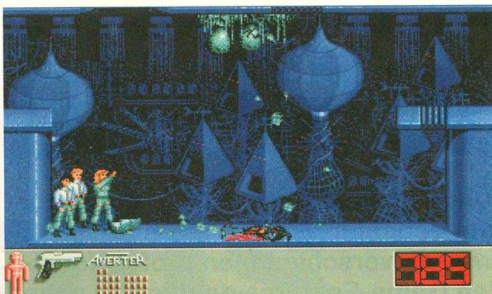
Anachronia hat seine Energie nicht auf ein megaschweres Filmintro verschwendet. Vielmehr ist es gelungen, mit wenigen, teilweise sogar recht ruckeligen Bildern und Minisequenzen (untermauert von dramatisch guter Musik) einen prägnanten Einstieg zu schaffen, der zumindest für die richtige Ausgangsstimmung sorgt.



Jeder Level sieht anders aus und bringt neue Gefahren.



In der Dunkelheit sind die Aliens oft schwer zu erkennen.



Auch in Enemy scheint die Alienbrut aus Eiern zu schlüpfen, die man auf seinem Wege vernichten muß.

wärtpirschen. Wenn er in Deckung geht, hält er schützend die Hände über seinen Kopf, was vor allem erforderlich ist, um zum Beispiel von eigenen Granatsplittern nicht selbst getroffen zu werden. Die in den labyrinthartigen Gängen des Raumschiffes versprengten Menschen können sich jedoch, wenn sie aufgespürt werden, noch nicht in Sicherheit wiegen. Sie folgen Dir zwar automatisch wie Lemminge, sind aber nach wie vor ein beliebtes Angriffsziel für die mordlüsternen Kreaturen.

Gelungene Grafiken

Die Levelscreens werden einerseits zwar einzeln umgeschaltet und kommen zudem ohne farb- und detailgewaltige Präsentation aus, dennoch hat man unheimlich viele stimmungsvolle Features eingebaut, die das Spiel schnell zum anspruchsvollen Action-Abenteuer werden lassen können. Das Durchladen der Schrotflinte, Mündungsfeuer an den Gewehren, das Wegspringen verschossener Patronenhülsen und Aliens, die sich nach ihrem Ableben im Eiltempo in ihre skelettierten



Im Intro gibt es jede Menge Animationssequenzen.

Überreste verwandeln, sind als einige der Spezialitäten von Enemy zu nennen. Nicht gerade zimmerlich wird dementsprechend auch mit Ketchup-Effekten umgegangen. Abwechslungsreich und düster spannend gestaltet sich zudem die gesamte Sounduntermalung, und so sind wir gespannt auf weitere Ideen und unterhaltsame Aufgaben, die uns letztendlich in der 34 Levels umfassenden Vollversion erwarten sollen.

INFO

Tausend Wege zu sterben

Am Ende jeder Mission erhält man einen statistischen Überblick, wie viele Menschen man gerettet hat und wie viele von ihnen ihr Leben verloren haben. Es wird zwischen satten zwölf Todesursachen, die zuvor ebenso sichtbar vonstatten gegangen sind, unterschieden. So werden die Gefangenen als gebissen, gefressen oder sonstwas aufgelistet. Glück für die also, die nur erschossen wurden. Wen wundert es da, daß sich manche sogar selbst aus dem Verkehr ziehen...

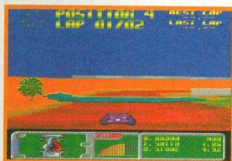
ERSCHOSSEN	FAHRE LEVEL	VERBISSEN	GEFRESSEN
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12

Hohe Systemanforderungen für mageres Rennvergnügen

Wheels On Fire

Ohne Zweifel beherrschen die Jungs um Joachim Mertens ihren Amiga, was an verschiedenen professionellen Game-Features deutlich zu sehen ist. Daß schnelle und feinputixelige Berechnungen leider nicht als Garant für ein gutes Rennspiel stehen, wird jedoch spätestens nach einigen Proberunden klar.

Euphorisch angesichts der grafisch aufwendigen Optionsmenüs, verbunden mit einem eingehend rhythmischen Soundtrack, stürzt man sich begierig auf das eigentliche Renngeschehen. 15 unterschiedliche Strecken (Zusatzdisks sind geplant) sowie eine Systemvoraussetzung von rund 6 MB RAM lassen Großartiges erhoffen. Auf den Boden der Realität bringt uns dann jedoch die schätzungsweise 16-farbige, karge Racing-Action. Ein Fahrzeugtyp sowie drei weitere (auch noch gleichfarbige) gegnerische Boliden tummeln sich letztendlich auf einer Piste. Am besten gefallen uns hierbei noch die mühsam berechneten Vorabscreens des nächsten Parcours. Die Strecken selbst



Ein einsamer Baum am Wegesrand: Die Umgebungsdetails sind in **Wheels On Fire** recht spärlich ausgefallen.

sind nur mit überaus spärlichen Umgebungsdetails, beispielsweise zwei Bäumen plus einer antiken Vektorscreenmauer verziert. Zugegeben: Am Untergrund hat man schon kräftig modelliert, allerdings wirkt sich das weniger auf das aktive Fahrverhalten aus. So läßt es sich bisweilen problemlos querfeldein selbst über Hindernisse hinwegbrettern, wohin-



Die wohl größte Attraktion des gesamten Spieles bildet die Buckelpiste, d. h. die zwei Hügel, über die man richtig springen kann.



In den Menücreens hat man sich am meisten Mühe gegeben, ansprechende Grafiken zu bieten.

gegen man an anderen Stellen schon knapp neben dem Fahrbandrand im wahrsten Sinne des Wortes steckenbleibt und nicht mehr weiterkommt. Einzelne kleine Flüche, z. B. wenn man gegen eine Mauer stößt, sind zwar nett gedacht, reißen aber die Motivation auch nicht gerade in schwindelnde Höhen. Schließlich winken noch verschiedentliche Preisgelder,

die man am besten gleich wieder in eine auswahrscheinliche Tuningrüstung investiert. Über den Soundtrack während des Wettfahrens bewahren wir lieber Stillschweigen, wohingegen unterschiedliche Sammelitems auf der Piste durchaus angebracht gewesen wären.

Oliver Preißner

COMMENT

Bei diesem Spiel brennen eher die Augen und die Ohren als der Asphalt. Detaillose Pisten in trostloser Landschaft werden von einem Ingame-Soundtrack untermalt, den ich als Fehlfunktion eingestuft hätte.



FACTS

Hersteller: Proximity ■
Spieler: 1 ■ Disks: 5
■ Preis: ca. DM 50,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: erforderlich
■ 2. Laufwerk: wird unterstützt ■
Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY 52%

GRAFIK 54%

SOUND 48%

MOTIVATION 48%

GESAMT 53%

+ Nette Sprachsamples bei Kollisionen

- Motivationsarmes Gameplay

Minskies Furballs

Tetris – ein großartiges Spiel: einfach spielbar und suchtgefährdend. Genau darin liegt wahrscheinlich auch der Grund, warum Spiele-Entwickler einen Tetris-Klon nach dem anderen auf den Markt werfen. Damit landet man nun einmal einen sicheren Hit. Diesmal stellen Binary Illusions mit Minskies Furballs ihre Tetris-Variante zur Diskussion.

In ein paar hundert Jahren leidet unser Held Minskie unter dem Verlust seiner Katzen. Um genau zu sein, handelt es sich dabei um Xem-Kätzchen, was immer dies auch sein mag. Beutejäger haben sie für ihre üblen Zwecke eingefangen, und Minskie muß alles daransetzen, um die elf Tierchen zu retten. Dabei hat er zwei Möglichkeiten: Entweder er schickt Truppen los, was wahrscheinlich nicht von Erfolg gekrönt sein wird, oder er wählt den viel gefährlicheren Weg, in einer endlosen Tetris-

Schlacht Kopf und Kragen zu riskieren. Aus naheliegenden Gründen entscheidet sich Minskie für die zweite Alternative. Deine Aufgabe besteht nun darin, Minskie durch elf Tetris-Levels zu geleiten, die hier allerdings Connect-a-cat genannt werden. Die Regeln sind einfach: Führe einfach vier Katzen derselben Farbe zu einem Block zusammen, während von oben weitere Katzenblöcke herabfallen. Solange die Blöcke noch fallen, kannst du sie drehen, um aus jedem möglichst viel für Dei-



Die zwischenzeitlich immer wieder auftauchenden Steinbrocken können nur durch das „Sprengen“ von mehreren gleichfarbigen Figuren beseitigt werden.

nen Punktestand herauszuholen. Binary Illusions haben sich bemüht, die neuesten Entwicklungen in das Spiel zu integrieren, die sich momentan in Japan größter Beliebtheit erfreuen. So präsentiert sich das Spiel mehr als Schlacht auf zwei Screens, in der man Seite an Seite gegen einen

Freund oder den Computer antritt. Jedesmal wenn Du mit einem kompletten Block einen Punkt erzielt, fällt auf dem Screen des Gegners ein Fisch herab, der hoffentlich seine Strategie über den Haufen wirft und Dir eine kleine Atempause verschafft. Natürlich kann Dein Widersacher zurückschlagen und die Fische dadurch zerstören, daß er unmittelbar daneben seinen nächsten Block plazierte.

Hochstapeln verboten

Das Spiel bietet darüber hinaus noch besondere Features wie Betonblöcke, mit denen man sich gegenseitig „in die Suppe spucken“ kann. Sie lassen sich auf die gleiche Weise zerstören wie die Fische, aber sie geben Spezialwaffen wie Laser und Eis-Salven frei, die man gegen seinen Feind ein-



Für jeden Spieler kann man getrennt den Schwierigkeitsgrad einstellen, so daß sich Profis mit Anfängern messen können.



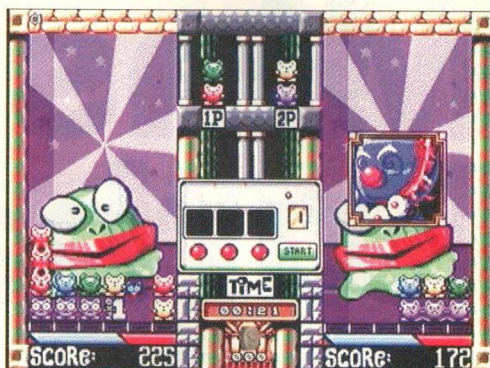
Selbst die Levelbezeichnungen sehen einzigartig aus.



Endlich mal ein Game Over-Screen, der Spaß macht.



Spieler 2 wurde besiegt, und als Belohnung kann sich der erste Spieler in der Bonusrunde noch Punkte dazuverdienen.



Auf den Hintergründen erkennt man die farbigen Steine oftmals nur schwer und „verstapelt“ sich so recht schnell.

setzen darf. Es ist auch möglich, den Schaden, den man seinem Gegner zufügt, zu vervielfachen, indem man mehrere Blöcke miteinander verbindet. Dies ist der Fall, wenn man eine große Zahl von farbigen Katzen in einer bestimmten Weise anordnet, so daß sich am Ende eine Art Wasserfall-Effekt ergibt: Ein Block verschwindet und ermöglicht es den anderen, ein Stück weiter nach unten zu rutschen und neue Kombinationen zu bilden. Je größer deren Anzahl ist, desto mehr Schaden kannst Du bei Deinem Gegenspieler anrichten. Außerdem sieht es cool aus, wenn es Dir gelingt, möglichst viele Verbindungen herzustellen. All die neuen Features führen dazu, daß diese Tetris-Variante wesentlich rasanter abläuft als seine Vorgänger und Du stets an drei Dinge gleichzeitig denken mußt.

Bonusspiele und Endgegner

In jedem Level, den Du abgeschlossen hast, rettest Du eines Deiner wertvollen Xem-Kätzchen – trotzdem mußt Du mehr als elf Levels bewältigen, und gegen Ende wird die Sache wirklich schwierig. Am Ende bekommt man es mit einem anderen Charakter als Gegner zu tun. So gibt es z. B. Beutejäger, die Dir Beschimpfungen an den Kopf werfen, wenn Du ihnen mit einem

Fisch einen Strich durch die Rechnung machst. Nach jedem Level, in dem Du gut genug warst, um ein hübsches Häufchen an Münzen abzustauben, bekommst Du die Möglichkeit, eine Runde am Bonus-Spielautomaten zu zocken. Dabei geht es im wesentlichen darum, im richtigen Moment die Maustaste zu drücken, um drei gleiche Symbole zu bekommen.

Hektik ohne Grenzen

Vom grafischen Gesichtspunkt her ist Minskies nicht das beeindruckendste Spiel auf dem Markt, aber das ist auch gar nicht nötig. Die Hintergründe sind hell und farbenfroh im Manga-Stil gehalten, aber allzuviel Abwechslung wird dabei nicht geboten. Trotzdem sieht es toll aus, wie die Katzen miteinander verschmelzen, wenn man es geschafft hat, einen kompletten Block zu bilden. Der relativ gelungene Soundtrack bietet das übliche elektronische Gedudel, das man von einem Spiel dieser Art erwartet.

Als Allround-Puzzle-Game macht Minskies keinen schlechten Eindruck. Mit all den neuen Features entfernt sich das Spiel von dem furiosen Tastengehämmere des originalen Tetris und bekommt einen ausgeprägten Strategie-Touch. So platziert der Computergegner in den späteren

Levels seine Blöcke derart schnell, daß er sich darüber keine ernsthaften Gedanken mehr macht – bevor Du Dich umschaust, nimmt sein Hausfenster drei Viertel des Bildschirms ein. Wenn Du also ein bißchen nachdenkst, kannst Du Deinen Kontrahenten mit ein paar wirkungsvollen Waffen locker zur Strecke bringen und den Level schnell abschließen. Trotzdem solltest Du nie vergessen, daß der Computer auch dann, wenn er nur noch drei Reihen bis zum oberen Ende aufzufüllen hat, immer noch schneller denkt als Du. Anders als ein

Mensch läßt er sich durch eine drohende Niederlage nicht beeindrucken.

Obwohl wir diese Art von Spiel bereits hundertmal gesehen haben, bleibt sie doch unterhaltsam, macht süchtig und verlangt dem Spieler ein hohes Maß an Konzentration ab, wenn er das Spiel meistern will. Hier spielt nicht wie in anderen Games das Glück eine Rolle, einzig und alleine Dein Geschick entscheidet darüber, wie erfolgreich Du bist.

Herbert Aichinger

COMMENT

Binary Illusions haben es verstanden, aus einem uralten Spielprinzip noch das Letzte herauszuholen. Minskies wartet mit einer ganzen Reihe interessanter Features auf, die eigentlich die Herzen aller Tetris-Freaks höher schlagen lassen sollten.



FACTS

Hersteller: Binary Illusions ■ **Spieler:** 2 ■ **Disk:** 50,- ■ **Preis:** ca. DM 50,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Tastatur, Joypad

- ⊕ Gameplay mit hohem Suchtfaktor
- ⊖ Altbekannte Spielidee

GAMEPLAY 83%

GRAFIK 80%

SOUND 76%

MOTIVATION 85%

GESAMT 82%

Gut & Günstig!

NEUE PD-GAMES!

Zwischen schweren Schularbeiten, komplizierten Kalkulationen und all dem Alltagsstreß muß einfach Zeit für ein kleines Spielchen sein, oder? Und wenn nach dem Einkauf von Musik-CDs und Klamotten nur noch ein paar Mark für Spiele übrig sind, dann legt man sein Geld am besten in hochwertigen PD-Games an. Wir haben wieder ein paar aus der Nordlicht-Serie für Euch durchgeschaut.

Alle Disketten sind für je DM 4,- zuzüglich Versandkosten bei Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26505 Norden, Tel. 04931/167222 erhältlich.

Nordlicht-Spiele

PINGWYNE



Eine etwas abstrakte Variante der Pacman-Idee, bei der statt des gefräßigen „Kopfes“ ein Pinguin herhalten muß.

Einsam und verlassen lebt ein Pinguin in der Arktis und sehnt sich nach ein paar Spielkameraden. Eines Tages ist er auf einmal nicht mehr so alleine, aber es sind nicht neue Spielkameraden, die ihn besuchen, sondern böse Monster, die ihm den Garaus machen wollen. Dabei nehmen diese Monster die verschiedensten Gestalten an. Einmal erscheinen sie als Ball, einmal haben sie sehr starke Ähnlichkeit mit einer bekannten Spielfigur namens Pacman, und wiederum ein anderes Mal treten sie als Schmetterling in Erscheinung. Aber Glück im Unglück: Diese Monster sind allergisch gegen Eisblöcke und es erscheinen immer nur maximal zwei Monster gleichzeitig auf dem Bildschirm. Da ja in der Heimat unseres Pinguins genügend Eisblöcke, herumliegen, braucht er sie nur auf die Monster zu schieben, und schon lösen sie sich auf. Dabei muß er allerdings darauf achten, daß ihm kein Monster zu nahe kommt, da er sonst eines seiner drei Leben verliert. Außerdem

kann der Pinguin auch Eisblöcke schmelzen, um sich einen Weg auf einen anderen Teil des Bildschirms zu bauen, um dort in Deckung zu gehen. Allerdings können das die Monster auch, und somit ist man nirgendwo vor diesen Übeltätern sicher. Die Monster bewegen sich ungefähr genauso schnell wie der Pinguin über den Bildschirm. Zu dem Schmetterling sollte man allerdings sehr viel Abstand halten, da er extrem schnell fliegt und ruckartig die Richtung wechselt. Am unteren Rand des Bildschirms wird angezeigt, wieviele Leben der Pinguin noch zur Verfügung hat und wieviele und welche Monster in diesem Level noch auf dem Bildschirm erscheinen werden.

Nordlicht-Spiele

CYBERSPHERE

Seit Anbeginn des Computerzeitalters gibt es Breakout. Aber seit einiger Zeit gibt es Cybersphere. Sicher, es gibt Hunderte von Breakout-Versionen, aber Cybersphere ist anders als seine Vorgänger. Einen Zweispielermodus sucht man in den meisten Breakout-Clones nämlich vergeblich! Das interessante daran ist, daß man zwar gegeneinander und miteinander spielen kann. Der Bildschirm ist aber nicht in zwei Hälften aufgeteilt, und man spielt auch nicht hintereinander. Nein, man spielt gleichzeitig! Der eine Spieler ist am unteren Rand des Spielfeldes, der andere am oberen Rand. Nun muß man sich gegenseitig die Punkte wegschnappen, indem man soviel wie möglich abräumt, bevor der gegnerische Spieler einem zuvorkommt. Dabei gibt es nur das kleine Problem, daß der Ball in den oberen und den unteren Bildschirmrand fallen kann. So muß man auch ab und zu mal den gegnerischen Ball vor einem Absturz in den Rand retten. Kritisch wird es hier, wenn das Spielfeld schon fast abgeräumt ist. Dann gibt es eigentlich keine Hindernisse mehr, die dem Ball den Weg in den Abgrund verwehren. Da kommt es einem schon mal vor, als würde man Tennis und nicht Breakout spielen. Natürlich gibt es noch eine Vielzahl an Extras wie zum Beispiel eine Waffe, um die Spielsteine abzuschießen, einen Magneten, um den Ball zu halten, kurzfristiges Blockieren des Abgrunds und Extrabälle, und natürlich dürfen auch Bonuslevels nicht fehlen. In dieser Demoversion sind leider nur 3 Levels und 2 Bonuslevels vorhanden, die aber vollkommen ausreichen, um von dieser etwas anderen Breakout-Variante zu überzeugen. Die Vollversion mit 40 Levels und vielen anderen zusätzlichen Extras ist direkt beim Autor erhältlich.



Ein altbekanntes Spiel mit einer neuen, kniffligen Spielvariante: Zu zweit kämpft man hier nämlich auf dem gleichen Screen gegeneinander.

Nordlicht-Spiele 105-8

WHERE'S THE FIRE



Hier wird viel Vorstellungskraft gefordert, denn man befindet sich auf der Suche nach einer wärmenden Feuerstelle!

Auch dieses Spiel erfordert Geschick und Merkfähigkeit. Es handelt sich hierbei um eine Art Minen-Such-Spiel, aber eben nur um eine Art, denn hier muß man auf einem Spielfeld eine Feuerstelle finden. Klickt der Spieler nun auf die verschiedenen versteckten Buttons, so kann er entweder auf einem Bonusfeld, Zugfeld, Richtungsfeld, Dynamitfeld oder auf die gesuchte Feuerstelle klicken. Die Anzahl der Suchzüge ist dabei begrenzt, doch wenn es gelingt, eine rote 1 aufzudecken, der befindet sich auch in der Nähe der Feuerstelle und ist somit fast am Ziel seiner Wünsche. Hat man sein Spielziel erreicht, baut sich ein neues Suchfeld auf, und wenn man alle Suchmöglichkeiten aufgebraucht hat, erscheint unwiderruflich ein Game Over. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.0.

Nordlicht-Spiele 106-6

ANTI AIRCRAFT



Zwischen all den Gegnern sind die friedlichen Paraglider nur schwer auszumachen.

In diesem Ballerspielchen steuert man am unteren Bildschirmrand eine Kanone. Im oberen Bildschirmbereich finden man massig Gegner, die man mit dieser Kanone abschießen muß. Aber nicht alles, was sich am Himmel befindet, ist einem feindlich gesinnt. Diverse Paraglider tun einem nun wirklich nichts, und die Hilfstransport-Flugzeuge sollte man ebenfalls nicht abschießen, da man dafür Minus-Punkte erhalten kann. Das Spiel benötigt mindestens 1 MByte ChipRAM und Amiga-OS 2.0.

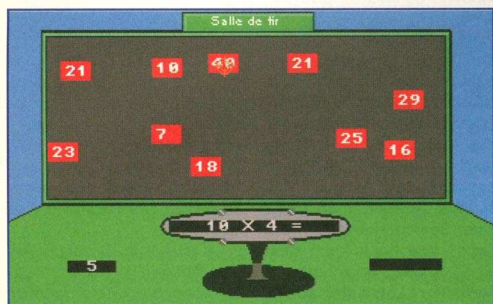
HELMi



Nordlicht-Spiele

MATH TIR

Für alle Rechenfreunde dürfte dieses Spiel genau das richtige sein. Im unteren Teil des Bildschirms sieht man eine Rechenaufgabe, die es zu lösen gilt. Im oberen Teil des Bildschirms befinden sich verschiedene Lösungsvorschläge, unter denen der Spieler den richtigen mit der Maus anklicken muß. Ein wunderbares kleines Lernprogramm für verschiedene Rechenarten. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 3.0 und 2 MByte ChipRAM.

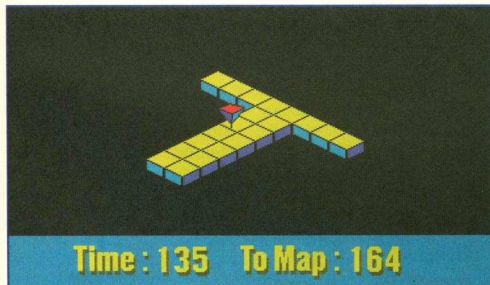


Zusätzlich zu den Punkten für die richtige Lösung bekommt der Spieler auch Boni, wenn er besonders schnell ist.

Nordlicht-Spiele 106-8

POLY WORLD

Wenn Du unter extremen Zeitdruck Deine Nerven behalten kannst und nicht nervös wirst, ist dieses Spiel genau das richtige für Dich. Über eine 3D-Ebene steuert der Spieler einen Kreisel, der nicht von dem vorgegebenen Weg abkommen darf, da er sonst in die Tiefe der Dunkelheit stürzen würde. Jedoch werden auch manche Wege einfach unterbrochen, und der Spieler benötigt einiges an Fingerspitzengefühl, um im richtigen Moment über den Abgrund zu springen. Eigentlich handelt es sich nicht gerade um eine neue Spielidee, die Umsetzung ist jedoch sehr gut gelungen. Damit man das Game jedoch spielen kann, benötigt man mindestens Amiga-OS 2.0 und 1 MByte ChipRAM.

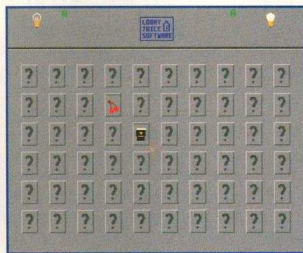


Poly World ist wirklich zum Verrücktwerden! Gerade wenn man einmal kurz vor dem Ende des Levels steht, stößt man unachtsam an den Joystick und alles ist vorbei. Nur für wirklich starke Nerven geeignet!



Nordlicht-Spiele

RUMPLE



Glücklicherweise sind die Karten gut voneinander zu unterscheiden.

Und wieder einmal gibt es ein Memory-Clone für zwei Spieler. Aber man muß dieses Spiel nicht unbedingt zu zweit spielen, auch ein Spiel alleine ist kein Problem. Wie jedem bekannt sein dürfte, besteht das Spielprinzip darin, daß man Symbol-Paare auf dem Spielbrett finden muß. Hat man nun alle zusam-

mengehörigen Paare gefunden, erfolgt die Auswertung, welcher Spieler in welcher Zeit das Brett erfolgreich gelöst hat. Das Spiel benötigt mindestens 0.5 MByte RAM und Amiga-OS 2.0.

Nordlicht-Spiele

MOVE THE DISK



Basierend auf den Plastikschiebespielen, die früher jedes Kind hatte, gilt es, das Originalbild wiederherzustellen.

Ist Dir langweilig? Dann ist Move the Disk genau das richtige für Dich. Irgendein unbekanntes Wesen hat viele bunte Nordlicht-Disketten in vier Teile zerschnitten und auf dem Tisch verteilt. Der Spieler hat nun die Aufgabe, die Teile durch Verschieben wieder in eine ganze Diskette zu verwandeln. Dabei ist es natürlich wichtig, daß alle Teile zusammenpassen. So muß die Form genauso wie die Farbe einwandfrei zusammenpassen. Hat man eine Diskette wieder zusammenbekommen, so verschwindet sie von der Spielfläche, und man hat wieder etwas mehr Platz auf dem Bildschirm. Allerdings kann man diesen freien Platz nicht für das Verschieben anderer Teile nutzen, also sollte man nicht unbedingt in der Mitte, sondern an den Ecken der Spielfläche mit dem Zusammenstellen anfangen. Ziel des Spieles ist es, in möglichst kurzer Zeit das gesamte Spielfeld freizubekommen. Die Bestzeiten werden in einer Highscoreliste gespeichert und spornen so zu wahren Wett-schiebekämpfen, auch unter Freunden, an. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert und ist sehr leicht zu bedienen. Natürlich kann der Spieler das Game auch pausieren und die Musik an oder ausschalten. Allerdings haben wir leider keine Möglichkeit gefunden, das Spiel ohne ein Reset zu beenden. Das Spiel ist bereits ab Amiga-OS 1.3 und 1 MByte RAM lauffähig.



Richtet eure Fragen, egal wie kompliziert sie sind, bitte direkt an folgende Anschrift: **Computec Verlag, Amiga Games,**
Kennwort: HELPLINE, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg schickt.

DRUCKER

Ich besitze seit kurzem einen Amiga 600 und habe gelesen, daß man ihn aufrüsten kann. Da hätte ich zum Beispiel unter anderem an eine größere Festplatte gedacht. Da ich aber noch Anfänger bin, habe ich dazu einige Fragen:

- 1) Was kann ich alles an Festplatten nutzen?
- 2) Was kostet so etwas?
- 3) Was muß vorhanden sein, damit alles funktioniert?
- 4) Kann ich an den Amiga 600 auch einen Scanner oder einen Drucker anschließen?
- 5) Gibt es für den Amiga 600 auch einen Tower?

Jörg Keller,
08468 Reichenbach

1) Du kannst jede 2.5"-AT-Festplatte in Deinen Amiga 600 einbauen. Ich würde Dir zu einer Festplatte mit ca. 1 GByte raten.

2) Die Preise sind von Produkt zu Produkt und von Händler zu Händler sehr verschieden. Bei einer 1 GByte-Festplatte kannst Du mit ca. DM 400,- rechnen.

3) Du hast ja bereits einen internen Controller in Deinem Amiga 600. Du benötigst also nur die Festplatte und sonst nichts.

4) Ja, das ist überhaupt kein Problem!

5) Diverse Towerhersteller bieten Spezial-Tower für den Amiga 600 an. Damit ist es kein Problem, einen Amiga 600 in einen Tower einzubauen.

ANFRAGE

In jeder Ausgabe lese ich die Leserfragen und dachte mir, gut, daß ich nicht der einzige

bin, der Probleme mit seinem Amiga hat. Also schreibe ich Euch wegen ein paar Fragen. Ich besitze einen Amiga 2000 mit Amiga-OS 2.0, CD-ROM-Laufwerk, Festplatte, Turbo-karte und Drucker. Nun zu meinen Fragen:

1) Ist es sinnvoll, eine Umschaltplatine mit den ROMS 2.0 und 3.1 zu kaufen?

2) Welche Vorteile bringt mir das Amiga-OS 3.1? Kann man mit diesem ROM alles in deutsch lesen?

3) Was versteht man unter einer Speicherkarte für PS/2 Sims? Wie hoch kann man eine solche Speicherkarte aufrüsten? Lohnt sich sowas für mich?

4) Was für ein Modem und Amiga-OS muß ich haben, um in das Internet zu kommen?

5) Wie bekomme ich die Daten von meiner jetzigen Festplatte auf eine neue, größere Festplatte, ohne Daten zu verlieren?

Ingo Clausen, 50739 Köln

1) Nicht unbedingt. Normalerweise benötigt man das Amiga-OS 2.0 nicht mehr, wenn man das Amiga-OS 3.1 besitzt. In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, daß auf dem Amiga-OS 3.1 Programme nicht mehr lauffähig sind, aber auf dem Amiga-OS 2.0 schon. Du kannst aber jederzeit nachträglich noch eine Umschaltplatine einbauen. Umschaltplatinen sind schon für DM 25,- im Fachhandel zu haben.

2) Ja und Nein. Du benötigst das Amiga-OS 3.1 und die Workbench 3.1, und dann ist das Betriebssystem wahlweise in deutsch. Viele neue Programme, die dieses Feature unterstützen, sind dann auch in deutsch. Dies geht aber auch mit dem Amiga-OS 2.0. Du mußt nur die Workbench 2.1 nutzen!

3) Dies ist eine Speichererweiterungskarte, auf der man

HELM



PS/2 Sims nutzen kann. Wieviel RAM man auf dieser Karte installieren kann, liegt an der Karte selbst. Dies ist bei fast jeder Karte anders. Eine solche Speichererweiterungskarte lohnt sich für Dich nur, wenn Du auf Deiner Turbokarte keinen Speicher mehr installieren kannst!

4) Als Amiga-OS würde ich 3.1 empfehlen. Das Modem spielt hier keine Rolle. Es sollte nur möglichst schnell sein, also mindestens 28.800 Baud, oder Du nimmst besser gleich ein ISDN-Gerät.

5) Du kannst an einen Controller auch mehrere Festplatten anschließen (siehe Handbuch Controller). Wenn Du dann Deinen Rechner startest, hast Du zwei Festplatten zur Verfügung. Nun kannst Du entweder einfach alles so lassen, wie es ist, und beide Festplatten nutzen, oder Du kopierst die Daten einfach mit einem Dateimanager oder per Hand auf die andere Festplatte. Ansonsten hast Du noch die Möglichkeit, einen Backup auf Disketten zu machen, um diesen dann auf die neue Festplatte zu entpacken.

VIREN

Ich bin seit ca. eineinhalb Jahren Besitzer eines Amiga 500 mit 2.5 MByte RAM und hatte noch nie Probleme mit Viren. Noch habe ich Amiga-OS 1.2, aber ich lege mir in den nächsten Wochen eine neuere Version zu. Jetzt habe ich ein paar Fragen an Euch:

1) Was machen Viren wie „Lamer II“, „Diskdoctor-Virus“ usw.?

2) Als ich vor zwei Wochen meinen Amiga von der Workbench aus neu bootete, erschien anstatt der üblichen Hand mit der Diskette drauf ein schwarz-roter Bildschirm, auf dem zu lesen war: „Jeff (V3.0) - ungefährlich und schützt vor Viren!“ und noch einige Zahlen und Namen. Was ist das? Ein Virus?

3) Können Viren auch Hardware beschädigen, z. B. den Speicher kaputt machen oder die Kickstart-Platine

beschädigen?

4) Wie baut man ein Kickstart mit Amiga-OS 2.x mit einer Umschaltplatine in den Amiga 500 ein? Benötigt man dazu besonderes Werkzeug oder Kenntnisse?

5) Was wird sich an meinem Amiga 500 nach dem Einbau vom Kickstart 2.x verändern? Ich meine hier die Benutzeroberfläche.

6) Was ist eigentlich 2.0 ROM? Ist das die Kickstartversion, oder was ist das?

Mirko Kobylanski, 24146 Kiel

1) Sie zerstören langsam, aber sicher Deinen kompletten Datenbestand und vermehren sich dabei natürlich die ganze Zeit in einem ziemlich schnellen Tempo.

2) Ich kann es zwar nicht garantieren, aber es handelt sich dabei vermutlich um ein Programm, das den Bootblock anzeigt und dessen Inhalt auf dem Bildschirm ausgibt. Solche Programme wurden früher oft benutzt, bis man einmal merkte, daß sie eigentlich vor so gut wie gar nichts schützen.

3) Nein, Viren können die Hardware nicht beschädigen. Sicher, rein theoretisch könnte ein Virus den Lesekopf einer Festplatte oder eines Diskettenlaufwerkes überbeanspruchen. Allerdings würde man das sofort merken, da dabei die Festplatte bzw. das Diskettenlaufwerk extrem laut werden würde und auch erst nach längerer Zeit einen Schaden abbekommen würde.

4) Man nehme eine Umschaltplatine, stecke dort die beiden Kickstart ein und befestigen die Umschaltplatine in dem ROM-Steckplatz des Rechners. Werkzeug oder besondere Kenntnisse benötigt man dazu nicht. Man sollte sich nur die Anleitung genau durchlesen.

5) Der erste Effekt, den Du haben wirst, ist der, daß Dein Rechner nicht mehr laufen wird. Du benötigst zu dem Kickstart 2.x auch eine Workbench 2.x. Der Unterschied zwischen 1.2 und 2.x ist wie Tag und Nacht. Ich würde Dir

allerdings raten, gleich auf das aktuelle Kickstart und Workbench 3.1 zu wechseln.

6) Genau, einige User nennen es ROM, andere nennen es KICKSTART, und eigentlich sollte man dazu AMIGA-OS sagen. Die Zahl dahinter ist die Versionsnummer. Die Version 3.1 ist momentan die aktuellste.

TURBOKARTEN

Ich bin schon seit vier Jahren stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit einer 850 MByte Festplatte, zweitem Laufwerk, Amiga-OS 1.3, 2.x und 2.5 MByte Speicher. Ich möchte nun meinen Amiga noch etwas aufrüsten und hätte dazu einige Fragen:

1) Gibt es überhaupt Turbokarten für den Amiga 500?

2) Ist eine Turbokarte mit Speicher mit ChipRam oder FastRam bestückt?

3) Ich möchte mir eine Speichererweiterung kaufen. Wo wird diese am Amiga 500 angeschlossen?

4) Werde ich noch ein zweites Netzteil für eine Turbokarte benötigen?

5) Gibt es irgendeine Möglichkeit für den Amiga 5000, auf den AGA-Chipset aufzurüsten?

Andreas Leonhardt, 67659 Kaiserslautern

1) Ja, natürlich gibt es Turbokarten für den Amiga 500.

2) Kommt darauf an. Man kann Turbokarten mit und auch ohne Speicher kaufen. Der Speicher ist dann FastRam.

3) An der Unterseite des Rechners befindet sich eine kleine Klappe. Hier kann man die Speichererweiterung einbauen. Eine andere Lösung ist der Anschluß einer externen Speichererweiterung am Expansions-Port des Amiga 500.

4) Ja, dies ist aber normalerweise bereits bei der Turbokarte dabei.

5) Bis jetzt: NEIN!

AMIGA 1200 PC

Ich besitze leider nur einen Amiga 500 und möchte mir in

nächster Zeit einen Amiga 1200 zulegen. Dazu habe ich einige Fragen:

1) Wenn ich mir einen Amiga 1200 kaufe, kann ich ihn dann mit einer PC-Karte in einen vollwertigen 486er PC verwandeln?

2) Kann ich dann auf einer Festplatte PC- und Amiga-Programme installieren?

3) Kann ich dann aus Amiga-Programmen PC-Programme machen und umgekehrt?

4) Müßte ich dann, wenn ich die Amiga- bzw. PC-Programme benutze, die PC-Karte ausschalten?

K.B.,
59329 Wadersloh

1) Ja, halt je nachdem, wie gut die PC-Karte ist.

2) Ja, allerdings kommt es auch hier auf die PC-Karte an, und in der Regel muß man eine eigene Partition für die PC-Karte auf der Festplatte einrichten.

3) Nein.

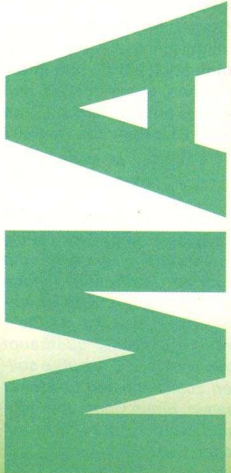
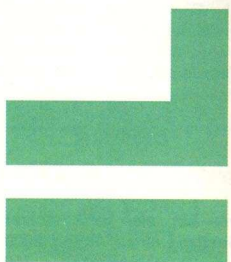
4) Dies geht über die Systemsoftware. Man muß also nicht irgendwelche Knöpfe oder Hebel drücken.

AGNUS AUSTAUSCHEN

Ich bin ein sehr stolzer Besitzer eines Amiga 2000 mit 2 Laufwerken, 250 MByte Festplatte und 3 MByte Ram. Leider hat mein Amiga nur 512 KByte Chip Ram. Mich würde nun interessieren, ob es genügt, den Agnus auszutauschen, um mehr ChipRam zu erhalten?

M. Nußbaumer,
76530 Baden-Baden

Leider reicht das nicht ganz. Es müssen noch einige Pins umgebogen werden, und eventuell muß sogar noch gelötet werden. Für jemanden, der sich etwas mit Elektronik auskennt, überhaupt kein Problem. Ungeübte sollten zum nächsten Elektriker gehen. Einen Computerefachman benötigt man dazu auf jeden Fall nicht.



Ihr glaubt gar nicht, wie schwer es ist, etwas zu verschenken. Da nimmt man sich vor, jeden Monat vier Spiele unter allen Einsendern eines Leserbriefs zu verlosen, läßt den Briefkasten renovieren, um den vielen Briefen auch gewachsen zu sein, der Bostbote läßt seine Sackkarre neu bereifen, und was ist? Alle Leserbriefe können in einer Zigarrenschachtel transportiert werden. Wenn ich noch einmal einen Amiga-User jammern höre, daß er gern ein paar Spiele hätte, schrei' ich! Diesmal zocken mich Bernd Schindler, Ronald Perrsek, Andrea Halbert und Sven Kolk ab. Wer nicht schreibt, bekommt auch nix. Und? Warum hast Du immer noch nicht die Textverarbeitung gestartet?

I'll be back: Rainer Rosshirt

Computec Verlag
Redaktion Amiga Games
Kennwort „Rossi“
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

EIGENTUM VERPFLICHTET

Hallo Stoppel-Hirtel!

Wenn es nach mir gehen würde, müßte jede Softwarefirma, die Pleite gegangen ist oder kein Interesse mehr an Außenseiter-systemen hat, verpflichtet werden, ihre Quellcodes freizugeben, um Programmastlern zeitsparend und legal die Möglichkeit zu geben, alte Spiele aufzupeppen. Ist der Leserbrief lang genug? Wie war das mit dem versprochenen Game? Ich breuchte dingend ein Rechtsschreibkorrekturprogramm.

Elke (Nein, ich bin NICHT blond!)

Ob der Leserbrief lang genug war? Er bestand eigentlich nur aus einem Satz! Aber wenigstens war das Briefpapier recht nett. Du bräuchtest übrigens kein Programm zur Rechtsschreibkontrolle, sondern einen Grundkurs "Rechtsschreibung für Anfänger". Aber sicher waren die vielen Fehler nur als Gag gemeint, und ich hab' nur den Witz nicht kapiert. Den Witz mit meinem Namen habe ich übrigens auch nicht kapiert – und selbst wenn ich ihn verstanden hätte, würde ich nicht darüber lachen. Nun aber zu Deinem Leserbriefchen. Da Quellcodes ein Eigentum sind wie Häuser oder

Autos, kann man auch niemanden dazu verpflichten, sie der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen. Ob das nun sinnvoll ist oder nicht, steht hier nicht zur Debatte. In diesem Punkt ist die Gesetzgebung sehr eindeutig. Zudem haben diese Firmen ja nicht nur die Rechte am Code, sondern so gut wie immer auch am Namen und/oder bestimmten Figuren. Soll der Name "Command & Conquer" nun auch der Öffentlichkeit überlassen werden, nur weil Westwood keine Böcke hat, auf dem Amiga-Markt einzusteigen? Da machen es sich gnädige Frau aber ein wenig zu einfach.

grammieren, oder wissen sie nicht mehr, wie es geht? Ich hoffe doch nicht, daß Ihr uns armen Amiga-Zockern einen riesigen Berg von supergeilen Spielen vorenthaltet. Ich warte z. B. immer noch auf die Amiga-Version von Siedler 2! Wieso fangen alle Leserbriefe mit "Hallo Rainer" an?

Bis dann: Henrik

Warum alle Leserbriefe mit "Hallo Rainer" anfangen? Nun... zum einen tun sie das nicht immer, zum anderen ist das auch sehr zweckmäßig, weil "Hallo" eine recht gebräuchliche Grußformel ist, und zusammen mit dem Namen des Angesprochenen richtig Sinn macht! Weitere Fragen? Nun zum eigentlichen Teil Deines Briefes: Ich kann Dir guten Gewissens versichern, daß wir keine Games zurückhalten. Und daß keine guten Spiele kommen, würde ich auch nicht unterschreiben. Die Lage um den Amiga ist momentan nur so gespannt wie mein Hosenbund nach einer ausgiebigen Mahlzeit. Niemand (?) ist momentan bereit, größere Summen in die Entwicklung eines Amiga-Spiels zu stecken, solange nicht geklärt ist, wie sich dieser Markt entwickelt. Sollte die Hardware wieder auf einen grünen Zweig kommen, kommt auch die Software wieder zurück. Momentan kann man aber nur Tee trinken und hoffen.

GRUNDSATZ- FRAGEN

Da Du zur Zeit dringend viele Leserbriefe benötigst (ich weiß ja nicht, was Du damit machst [ich verrate Dir ein Geheimnis: Ich lese sie! Anm. v. RR]) und ich tierisch scharf auf eines der Spiele bist, die Du verlosen willst, dachte ich mir, daß ich auch mal einen Leserbrief schreibe. Die AG ist wirklich toll, aber es ist irgendwie entwürdigend, daß fast nur noch PD Games (oder PD-ähnliche Spiele) getestet werden. Wollen die Firmen keine neuen Spiele mehr pro-

VISIONEN

Hallo Rainer, mit dem Brief will ich nun endgültig die schlechte Stimmung im Amigaland ändern. Leute: Was meckert ihr noch immer? Amiga Technologies wurde von Gateway 2000 aufgekauft. Wenn jetzt jemand meckert, daß das ein PC-Vertreiber ist, dann hat er sich nicht informiert. Gateway ist bereit, große Summen in den Amiga zu investieren. Man wird in nächster Zeit überall wieder Werbung entdecken, den Amiga gibt es wieder in den Kaufhäusern und vielleicht läßt sich sogar Fernsehwerbung bezahlen. PIOS hat gerade seine neuen PowerPC-Rechner mit pOS herausgebracht. Also ein 2/3 kompatibler Amiga mit der gewohnt einfachen Bedienbarkeit. Was glaubt ihr, wie jetzt mit dem Erscheinen des PowerPC und der Übernahme durch Gateway der Spielmarkt einen Aufschwung erleben wird. Man braucht den PC-Freaks eigentlich auch nichts neiden, denn 3D-Games sind auch für den Amiga nichts Neues mehr. Auch einen Warcraft Clone gibt es jetzt. „Almagica“ ist ein absolutes PD-Highlight. Wer sich das Spiel nicht zulegt, hat nie wieder das Recht zu meckern, daß für den Amiga keine guten Spiele mehr kommen. Legt Euch einen Amiga zu! Der Amiga wird nun weiterleben, wenn ihr (die User) Euch die neuen Produkte kauft.

Ich hoffe, ich konnte ein paar Muffler aufheitern:

Heiko Witte

So sehr wie ich mich freue, wieder einmal einen Brief zu bekommen, dessen Papier nicht von Tränen durchweicht ist – leider kann ich Deinem Höhenflug nicht so ohne weiteres folgen. Ob Gateway bereit ist, größere Summen zu investieren, zieht sich meiner Kenntnis. Auch die Jungs

von Gateway werden, wenn man sie auf dieses Thema anspricht, so mitteilungsfreudig wie ein Kühlschrank. Und wenn sich etwas bewegt (was ich hoffe), wird es sich nicht sofort, sondern im besten Fall Ende des Jahres bewegen. Ich fürchte, in diesem Punkt haben wir die Talfahrt noch nicht überstanden. Zudem sehe ich eine ganz neue Gefahr am Firmament auftauchen. War bisher der Gegenspieler des Amigas in anderen Systemen zu suchen (PC und Atari ST), so sehe ich nun die Gefahr der Konkurrenz in den eigenen Reihen. Gateway bringt (hoffentlich) den Amiga wieder in die Gänge – von PIOS können wir auch noch sehr viel erwarten – Phase5 mit ihrer A/Box gibt auch noch Grund zur Hoffnung. Das sind für meinen Geschmack schon fast ein wenig zu viele Silberstreifen am Horizont. Eigentlich ist das alles fast zu schön, um wahr zu sein. Und noch ein ungutes Gefühl beschleicht mich: Wer soll das alles kaufen? Ich bin hartnäckig pessimistisch, aber mir schwebt immer wieder das Schreckgespenst vor dem geistigen Auge herum, daß entweder außer markigen Sprüchen mal wieder nix kommt oder alle gleichzeitig den Markt überrollen, was auch nicht gerade zur besseren Orientierung des willigen Users beiträgt. Ich hoffe inständig, daß ich mich irre – wäre ja auch nicht das erste mal. Allerdings das erstmal, daß ich mir es wünsche.

Hallo Rainer!

Jetzt muß ich mich auch einmal zu Wort melden, um ein paar Dinge klarzustellen, die meiner Ansicht nach der Klärung wert sind. Hochtrabende Worte, aber mir ist keine bessere Einleitung eingefallen. Ich bin einer der User, die die ersten Krabbelversuche des Amiga hautnah mitbekommen haben, und mußte leider auch zu meinem Bedauern und Schrecken bei der Entwicklung unserer Freundin und ihres Umfelds

ROSSI'S JAILHOUSE

Grauenhaft:
Aliens
landeten
in Diepolz!



Niedlich! Die neuen Mäuse haben endlich einen Überzug aus handschmeichelndem Pelz.

des tatenlos zusehen. Ich war bis vor zwei Jahren begeisterter A500 Anhänger. Dann fuhr ich auf die WOC nach Köln, um die Marktlage und die damals frisch gegründete Firma Amiga Technologies zu checken. Das Ende vom Lied war, daß ich bepackt mit einem A4000T und ohne Geld nach Hause fuhr. Jetzt bin ich auch Besitzer eines Modems und erfreue mich des Surfs im Internet. Und hier erfuhr ich etwas, das ich nun allen, die sich davor scheuen, diese Anschaffung zu wagen, berichten muß. Im Netz wimmelt es geradezu von Amiga-Usern, Amiga-Software und Interessengemeinschaften, daß es die kühnsten Vorstellungen der eingefleischten Fans noch zu übertreffen vermag. Diese Tatsache und das Engagement verschiedener Fir-

men wie Phase5, Eagle, ProDAD, machen – zumindest bei mir – Mut für Investitionen.

Tschuß und vielleicht bis bald: Bernd

Ich muß Dir Recht geben! Im Internet gibt es wirklich noch sehr viel für den Amiga. Ich habe neulich schon einmal darüber geschrieben. Von den sonstigen Vorteilen ganz zu schweigen (jeder, der sich einmal an eine Email-Adresse gewöhnt hat, weiß, wovon ich rede). Dazu kommt auch noch, daß Internet-Anschlüsse inzwischen nichts mehr für eine elitäre Minderheit sind – auch die Kosten halten sich inzwischen in Grenzen, die preiswertesten Anbieter verlangen von kostenlos bis DM 9,95 pauschal pro Monat. Auch sollten eigentlich die meisten von Euch einen Provider in der Nähe haben, der Zugang zum Ortstarif ermöglicht.

CHART ATTACK

JOYSOFT VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1	-	Worms: The Dir. Cut	Team 17	1
2	1	Sensible W. of Soccer '97	Warner	3
3	6	Chaos Engine 2	Bitmap Brothers	3
4	-	Samba Partie Prof. A500	Sayonara Software	1
5	-	Hugo 2	ITE	1
6	-	Hugo 3	ITE	1
7	7	Samba Partie Prof. A1200	Sayonara Software	3
8	10	Wendetta A1200	Acid Software	2
9	-	Formula 1 Masters	E.S.P.	1
10	-	Tiny Troops	Vulcan Software	1

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1	(8)	Worms	94%	14
2	(24)	Theme Park	87%	3
3	(1)	Die Siedler	94	14
4	(2)	Nemac 4	90%	9
5	(20)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	14
6	(18)	Colonization	88%	14
7	(5)	Breathless	82%	2
8	(17)	Capital Punishment	94%	3
9	(4)	Alien Breed 3D 2	84%	8
10	(7)	Chaos Engine 2	87%	2
11	(neu)	Gloom Deluxe	91%	1
12	(21)	Hugo	62%	7
13	(6)	Sensible Soccer	89%	14
14	(10)	Hillsea Lido	88%	8
15	(15)	Biing!	87%	14
16	(neu)	Tiny Troops	80%	1
17	(13)	Slamtilt	90%	10
18	(neu)	Blobz	72%	1
19	(9)	Civilization	80%	11
20	(19)	Samba Partie	84%	9
21	(23)	Gunship 2000	84%	2
22	(3)	Dune 2	86%	13
23	(22)	UFO	74%	10
24	(14)	Syndicate	92%	2
25	(12)	Mad News	85%	14

Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AGA, CD-ROM) an nachfolgende Adresse.

Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!
CompuTec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts,
 Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

AMIGA BOX KLEINANZEIGEN

ACHTUNG!

Bitte schickt Eure Kleinanzeigen in Zukunft direkt an die Redaktion des Amiga Magazins! Dazu könnt Ihr die im Magazin beigeheftete Kleinanzeigen-Postkarte verwenden. Eure Anzeige erscheint dann unter der Rubrik „Computer-Markt“ in der nächsten erreichbaren Ausgabe!
 Vielen Dank!

BIETE HARDWARE

A1200, 210 MB, 15" Monitor, 28 Prog. u. a. Textvera., 86 Spiele m. Handb., 2 Joysticks, Kick 1.3, 2.4, 3.1, VB DM 950,-, Tel. 0906/91402

A600, 3 MB RAM, 30 MB Festplatte + 1084 S Monitor, Joysticks, Mouse, 30 Orig. Spiele, Handbücher vorhanden, f. DM 500,-, Tel. 04778/629

Verkaufe Blizzard 1220/4 mit Copo. 33 Mhz f. A1200, Preis VS, Tel. 0345/3880410

A1200, 214 MB HD, 6 MB, Blizzard, Turbo 68020/14 Mhz, Microvitec Monitor 1438, Deskjet 520, DM 1.300,-, DM 1.300,- + Zubehör, Wochentags 0941/76897, Wochenende 09289/1351

3,5 DD Laufwerk (extern) für DM 60,-, Zuschriften an W. Thöne, Kreishausstr. 20, 32051 Herford

2x4 MB Ramspeichermodule SP/2 der Marke Texas Instruments (TI 60, TMS 418160 DZ) für zusammen (8 MB) DM 90,-, einzeln (4 MB) für DM 50,-, Zuschriften an: W. Thöne, Kreishausstr. 20, 32051 Herford

A500 + 1 MB + Monitor + 2. Laufwerk + TV Tuner + Maus + 2 Joysticks + 35 Orig. Spiele + ca. 300 Leerdisk. Pr. DM 500,-, Tel. 030/4298211

A1200, 6 MB, HD 120 MB, Turbok., Monitor, CD ROM, Software, Tel. 0171/6418862

A500+, 1 MB RAM, Monitor, 13 Games, 2. Laufwerk, Demos u. m. VK auch CD32 + Games, Tel. 05241/580521 nach David fragen

BIETE SOFTWARE

Anstoss WCE DM 20,-, 280 Leerdisketten mit Box DM 90,-, Tel. 09289/1351 (Wochenende) oder 0941/76897 (wochentags)

Neu: Dreamweb DM 24,-, Second Hand: Global Gladiators, Sleepwalker, Push Over, Turning Points, Reunion, Traders, 1990-93 Edition, Lemmings + Oh no more Lemmings, No 2. Collection und Triple Fun je DM 19,-, VK + DM 6,-, NN + DM 12,-, Tel. 09628/8459

26 Spiele für DM 150,-, wegen Systemwechsel, Zuschriften an W. Thöne, Kreishausstr. 20, 32051 Herford

SUCHE SOFTWARE

Suche Kings Quest 5 u. 6, Legend of Kyrandia, Big Sea, SimCity 2000, Apocalypse, Tel. 030/5441613

A500: NAM, Maupiti Island, Holiday Maker, Stadt der Löwen, nur Originale! Tel. 0911/594220 ab 18 Uhr

DIVERSES

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3+4, Simon t. Sorcerer u.a. je DM 4,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg + Porto

Ca. 650 Disketten mit Demos, PD Soft., DM 100,- (+ Porto) VHB, Tel. 04131/732444 Christian

Über 700 Lösungen, Gratisliste anfordern, je DM 4,-, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

995 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je DM 3,-, Monkey 2, Simon 1, Dreamweb (nur Vorauskasse), T. Hiltl, Andechser Str. 8, Ammerthal, Tel. 09628/8459



“*„# Leute, diesen Monat haben wir fünf mit Cheats vollgepackte Seiten für euch. Außer unserer exzellenten Chaos Engine 2-Lösung haben wir wie immer Briefe und Codes, auf die ihr in jedem Fall einen Blick werfen solltet. Also dann, viel Spaß bei den Tips & Tricks. Bis nächsten Monat. CIAO!“*

AMIGA

INHALT

Tips & Tricks

KOMPLETTLÖSUNG

19 The Chaos Engine 2

22 EXPERTENTIPS

23 TIPS & TRICKS ABC

THE CHAOS ENGINE 2

Es ist ja schon lange her, daß wir eine Spiel-Premiere auf dem Amiga erleben durften, und wir haben mit großer Freude festgestellt, daß Chaos Engine 2 auch 100%ig hält, was es versprochen hat. Andererseits ist es auch ziemlich schwer zu spielen – deshalb hier unsere Lösung, mit der ihr den Gegner sicher besiegen werdet.



CHARACTERS

spielen willst und nicht so sehr auf Gewalt setzt, suchst du dir höchstwahrscheinlich auch eine Figur aus, die recht schnell rennen kann. Andererseits hat diese dann nicht soviel Gesundheitspunkte wie eine langsamere Figur. Wir stellen euch hier kurz alle Charaktere vor, damit ihr euch in Ruhe entscheiden könnt, mit welchem ihr spielen wollt.

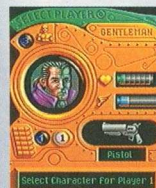
BRIGAND (Bandit)

Diese Figur ist das, was man im allgemeinen als durchschnittlichen Typen bezeichnen würde. Er ist ziemlich schnell und auch nicht gerade schwach, aber seine Gegner müssen sich trotzdem warm anziehen, da er sehr pflüfig ist und einen leicht austricksen kann. Er hat eine ordentliche Portion Gesundheit, aber sein Nachteil besteht darin, daß seine Waffe nicht sehr stark ist, obwohl die Reichweite andererseits in Ordnung ist. Anfänger wählen am besten diese Figur.



GENTLEMAN

Dieser Charakter ist so schwach, daß er nach schon ein paar Schlägen oder einem Schuß das Zeitliche segnet. Andererseits ist er so schnell, daß er bei Gefahr ganz schnell ausbüxen kann, so daß er gar nicht in die Ecke gedrängt werden kann. Sein größter Trumpf ist die Geschwindigkeit seiner Waffe; insgesamt empfiehlt es sich nicht, mit ihm zu spielen, wenn man kein geübter Spieler ist. Wenn man gegen ihn spielt, muß man allerdings aufpassen, weil er extrem schnell Rätsel lösen kann.



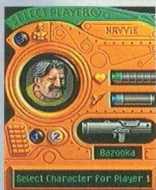
MERCENARY (Söldner)

Der brillenträgende Schlägertyp ist ebenfalls so gerade Durchschnitt, obwohl seine Waffe viel stärker ist als die des Brigand. Er ist ziemlich schnell, und seine Waffe (die Gatling Gun) weist eine sehr kurze Nachladezeit auf. Wenn ihr im 1-Spieler-Modus gegen den Mercenary spielt, werdet ihr feststellen, daß er lieber angreift als Rätsel löst.



NAVIE

Navvie ist der harte Kerl der Truppe, da er fast jeden Treffer wegsteckt und auch die stärkste Waffe hat. Allerdings ist er sehr langsam, so daß man seine Aggressivität zum eigenen Vorteil nutzen muß; außerdem muß man darauf achten, daß er seinen Gegner nicht aus dem Blickfeld verliert. Wenn man gegen Navvie spielt, darf man ihn nicht zu nahe an sich heranlassen, denn einige Treffer von ihm können einen schnell ins Jenseits befördern.



GENERAL TIPS



schon vorausahnt. Wenn ihr allerdings im 2-Spieler-Modus spielt, hat der Gegner genau den selben Vorteil wie ihr.

2. Vor einem Level erscheinen erst ein paar Hinweise, welche Aufgaben euch erwarten. Ihr könnt diesen Teil zwar überspringen, aber es ist ratsam, sich einmal damit zu beschäftigen, da er euch im entsprechenden Level wirklich hilfreich sein kann.



einfach wild in der Gegend herumballern, da ihr sonst unversehens ohne Waffe dasteht.

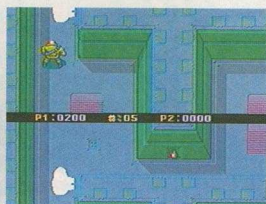
4. In Chaos Engine 2 gibt es Unmassen von Spezialwaffen, von denen einige sehr nützlich und andere völlig wertlos sind. Die beste ist die "Freeze"-Waffe, mit der ihr absolut jeden in dem entsprechenden Level außer euch selbst einfrieren könnt (lustig, oder?). Versucht unbedingt, euch diese Waffe so lange aufzusparen, bis der Gegner zum Ausgang geht. Auf diese Weise könnt ihr an ihm vorbeihuschen, und der Level ist gewonnen.



1. Wie ihr euch ja selbst denken könnt, ist Chaos Engine 2 ein Splitscreen-Spiel, d. h. ihr könnt jederzeit sehen, was der Gegner gerade macht. Das kann durchaus hilfreich sein, da man auf diese Weise den nächsten Schritt des Gegners

3. Ihr solltet sparsam mit eurer Munition umgehen, da sie ohnehin knapp bemessen ist. Absolut jede Waffe verbraucht viel Munition, und da ihr ohnehin nicht viel davon mit euch rumschleppen könnt, solltet ihr nicht

5. Das einzige Problem bei den Spezial-Waffen ist ihre Aktivierung. Dazu müßt ihr nämlich die Feuertaste einige Sekunden lang gedrückt halten, und in dieser Zeit kann euch der Gegner oder ein Monster angreifen. Deshalb ist es ratsam, die Spezialwaffen erst zu aktivieren, wenn man etwas im Abseits steht.



6. Einige der Monster, denen ihr begegnet, sind ziemlich schwer zu besiegen, aber im Laufe der Zeit werdet ihr herausfinden, daß die meisten mit ein oder zwei Schuß zu erledigen sind. Wenn ihr auf ein wirklich gefährliches Monster trifft, bleibt ihr am besten immer in Bewegung und umrundet es, während ihr draufschießt.

7. Der Radar ist ein sehr hilfreiches Feature in Chaos Engine, da er euch die Position des Gegners in Relation zu eurer eigenen und zum Ausgang anzeigt.

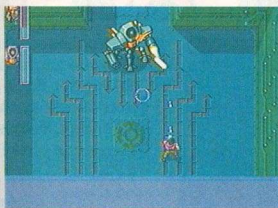
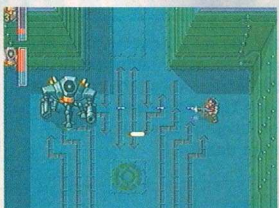
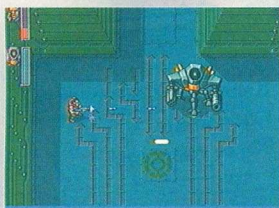


8. In Chaos Engine ist es am wichtigsten, Schlüssel und andere Items einzusammeln, die euch im Level weiterbringen und zum Ausgang führen. Einige Schlüssel sind sehr schwer versteckt, haltet deshalb immer Ausschau nach verborgenen Schaltern und Türen.



9. In den meisten Levels gibt es etliche Spezial-Schalter, die Bonus-Items freigeben. Dabei handelt es sich um Spezialwaffen oder Schlüssel, versucht deshalb, absolut alle Schalter zu finden.

10. Am Ende des Levels begegnet Euch – Überraschung! – der Endgegner. Die ersten paar Endgegner sind noch relativ leicht zu besiegen, aber bei den nächsten wird es schon schwieriger. Auch hier ist es am geschicktesten, immer in Bewegung zu bleiben und möglichen Schüssen auszuweichen.



STRATEGIEN

In Chaos Engine gibt es drei verschiedene Strategie-Arten. Sie alle haben sowohl ihre Vor- als auch ihre Nachteile, deshalb stellen wir sie euch hier vor, damit ihr euch für eine davon entscheiden könnt.

ANGREIFEN, ANGREIFEN, ANGREIFEN

Für den Spieler geeignet, der einfach loszieht und alles um jeden Preis haben will. Spielt man mit dieser Strategie, so greift man alles an, was einem ins Schußfeld kommt, vorzugsweise natürlich den Gegner. Das heißt aber auch, daß man ständig in Bewegung bleiben muß und keine Sekunde Zeit zum Nachdenken hat. Andererseits hat diese Methode den Vorteil, daß ihr, wenn ihr rumrennt wie die Verrückten und alles angreift, was euch begegnet, schon bald alles gefunden habt, was ihr braucht, um weiterzukommen.



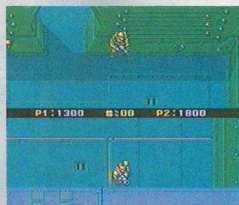
TAKE IT EASY

Dies ist meine Lieblingsstrategie, da sie es einem erlaubt, in Ruhe zu überlegen, was man als nächstes machen will. Obwohl sich euer Gegner abhettelt, um den Level zu beenden, während ihr noch grübelt und nur angreift, wenn ihr müßt, könnt ihr den Level mit noch mehr Punkten beenden als er.



SCHLAU WIE EIN FUCHS

Diese Strategie ist fies, aber effektiv. Im Prinzip geht es hier darum, nicht im ganzen Level herumrennen und alles einsammeln oder aktivieren zu müssen. Stattdessen müßt ihr nur gemütlich abwarten, was der Gegner macht. Wenn er dann die meisten oder gar alle Schlüssel für eine Tür hat, greift ihr ihn einfach an und nehmt ihm die Schlüssel weg. Diese Strategie macht besonders viel Spaß, wenn man gegen einen menschlichen Gegner spielt, der sich dann schwarz ärgert.



Thomas Hubert

ich spiele jetzt bereits seit
einiger Zeit Space Quest, und obwohl
es schon etwas antiquiert ist, kann ich gar nicht
genug davon kriegen. Ich hänge jetzt nur total fest
und brauche euren Rat, um weiterzukommen. Ich
würde gerne, wie ich den Star Generator zerstören
kann, denn vorher kann ich nichts anderes mehr
machen. Bitte, helf mir!!!

A. Da Space Quest auch eines meiner Lieblingsspiele ist, helfe ich dir mit der größten Freude aus deinem Dilemma heraus. Zur Zerstörung des Star Generators mußt du den Code "6858" eingeben. Ich habe das Spiel zwar schon Ewigkeiten nicht mehr gespielt, aber ich weiß noch, daß man in der Endsequenz eine Granate auf den Mann im Generator-Raum werfen und ihn dann nach dem Controller durchsuchen muß. Danach mußt man auf den Knopf auf dem Panel drücken und den Code eingeben. Daraufhin wird der Generator zerstört.

Hallo, diesen Monat haben wir gottseidank keine Briefe zu Simon the Sorcerer mehr. Kein Wunder nach der letzten Ausgabe! Irgendwann werden wir auch das Thema Monkey Island beenden, in dieser Ausgabe beantworten wir aber noch eine Frage dazu.

Computec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: **Expertentips**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

SPACE QUEST

Hi Amiga Games,
 ich bin ein relativ frischgebackener Amiga-Besitzer und kenne mich deshalb noch nicht so gut mit Amiga-Spielen aus. Ich habe mir Valhalla – Before the War zugelegt und habe dazu einige Fragen, die ihr mit hoffentlich
 beantwortet könnt. Erstens: Wie wackelt ich den Koch auf? Zweitens:
 Wie finde ich den Goblin, wenn ich das Geschenk für den König habe?
 Drittens: Wozu dient das Stew? Bitte versucht mir meine Fragen zu beantworten, da
 das Spiel mich allmählich verückt macht.

Uwe Hübner

A. Lieber Uwe,
wir helfen gerne jemandem, der neu in der Amiga-Szene ist. Das Stew mußt du dem hungrigen alten Mann geben. Aber zuerst mußt du eine Schüssel aus dem nassen Lehm machen, in die du das Stew hineinfüllen kannst. Um die Schüssel zu machen, brauchst du eine Töpferscheibe und einen Brennofen. Um den Koch zu wecken, mußt du die Schlaftabletten auf den Altar legen, um einen "Alptraum"-Zauberspruch zu produzieren, der den Koch unsanft aus dem Schlaf reißt. Und wenn du den Zettel zusammen mit dem Geschenk des Königs neben den Goblin legst, kommst du auch in diesem Punkt weiter. So, war nett, daß wir dir weiterhelfen konnten.

MONKEY ISLAND

Hi Leute,
ich weiß, daß ihr mich dafür hassan werdet, aber ich muß euch unbedingt etwas zu einem bestimmten Spiel fragen – Monkey Island. Ich verlaufe mich nämlich immer in den Höhlen. Habt ihr da so eine Art Wegeplan oder so etwas?

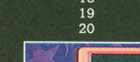
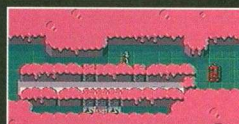
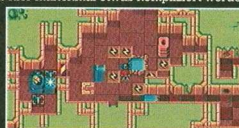
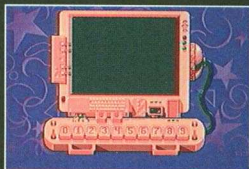
Joachim Moor

A. Ein Wegeplan nützt dir in den Höhlen reichlich wenig, da du hier nur mit einem Trick durchkommst. Du brauchst nämlich den magischen Kopf, den du bei den Eingeborenen findest. Du bekommst ihn im Austausch für den Zettel, den dir Stan gegeben hat und auf dem steht, wie du "weiterkommst" (get ahead).

X-IT

Die letzten Wochen haben wir nur X-IT gespielt, aber fragt mich nicht, warum! Da wir nun wissen, daß es hier manchmal etwas kompliziert werden kann, haben wir als kleine Starthilfe einige Codes für euch:

2	033028	17	898476
3	558925	18	098909
4	567597	19	589611
5	276614	20	374659
6	517375		
7	877535		
8	829508		
9	287682		
10	221620		
11	728441		
12	640837		
13	558170		
14	170088		
15	688631		
16	450418		

A pink, handheld electronic device, possibly a calculator or a small game console, with a screen and buttons. It has a pink casing with a screen in the center, a keypad at the bottom, and some buttons on the sides. The device is shown against a dark background with a star pattern.

TIPS & TRICKS - F-G

Hier haben wir wie immer einen weiteren Teil unseres Tips & Tricks-Alphabets. Viel Spaß!

F**FIGHTING SOCCER**

Im 1-Spieler-Modus bekommt man ein Tor angerechnet, wenn man die Torpfosten diagonal trifft. Im 2-Spieler-Modus muß man die Torpfosten gerade treffen, um ein Tor zu erzielen.

FINAL BLOW BOXING

Um den Gegner während eines Kampfes total außer Gefecht zu setzen, pausiert man das Spiel und drückt sechsmal F10.

FINAL FIGHT

Während des Intros, wenn der Mann Hagar darum bittet, den Fernseher anzuschalten, drückt man fünfmal "HELP", um den Cheat zu aktivieren. Nun ist man gegen Schläge und Tritte unempfindlich, und mit "+" kann man den Gegner verschwinden lassen. Wenn man das Spiel pausiert und "SHERRIF FATMAN" eingibt, erhält man unendliche Leben.

FIREFORCE

Das Spiel wie immer mit nur einer Bazooka-Patrone beginnen; Waffe laden und die Feuer Taste gedrückt halten. Mit "Escape" kommt man nun zum Waffenarsenal, wo man seine Raketen loswerden kann. Die nächste Mission kann man nun mit einem unendlichen Vorrat an Bazooka-Patronen beginnen. Dieser Cheat funktioniert natürlich auch bei allen anderen Waffen.

FIRST SAMURAI

Pause das Spiel und gib "DIPUTS" ein. Durch Drücken der Zahlentasten kannst du nun im ganzen Level herumspringen. Wenn du mit Ladedisk 1 fertig bist, erscheint das Wort "Goonies". Nun kannst du folgende Cheats durchführen:

- F1 Unendlich Energie und Waffen
- F2 Unendlich Energie
- F3 Unendlich Leben

FLY HARDER

Für unendliche Leben gibst man im Titel-Screen "Mechanica" ein. Bei Eingabe von "BIGBAND" auf dem Titel-Screen gelangst man außerdem sofort zum Ende. Und hier die Level-Codes:

- Level 2 PHOTON
- Level 3 METAGRAV
- Level 4 BLACKHOLE
- Level 5 SUPERNOVA
- Level 6 TRANSMITTER
- Level 7 QUANT
- Level 8 NEOGEOPOWER

FLY HARDER CD 32

Level-Codes:

- Level 2 PHO
- Level 3 MET

- Level 4 BLA
- Level 5 SUP
- Level 6 TRA
- Level 7 QUA
- Level 8 NEO

Zuerst gibt man die ersten beiden Buchstaben des Codes ein, dann hält man auf dem Keypad 5 gedrückt und gibt den dritten Buchstaben des Codes ein; danach funktioniert der Cheat.

FORGOTTEN WORLDS

Gib auf dem Titel-Screen "ARC" ein und drücke dann die "Help"-Taste. Mit "S" kommst du nun zum nächsten Shop und mit "N" zum nächsten Level. Achtung: Den Levelsprung kannst du nur im 2-Spieler-Modus durchführen!

FOUNDATION WASTE

"P" drücken, um das Spiel zu pausieren; dann so schnell wie möglich "0772202997" eingeben. Wenn du etwas falsch eingegeben hast, mußt du nur "F" drücken; die Pause ist dann beendet. Wenn du nun wieder "P" eingibst, kannst du von vorne beginnen. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, leuchtet der Bildschirm auf; du bist nun unbesiegbar.

FRANKENSTEIN

Gib auf der Highscore-Tabelle "J4Z" als deinen Namen ein; du bist nun unbesiegbar.

FRUIT SALAD

Gib auf der Highscore-Tabelle "FRUIT" als deinen Namen ein. Als Bestätigung, daß der Cheat aktiviert ist, erscheint ein Screen. Du hast nun 50 Leben, und durch Druck auf die linke Maustaste kannst du Level überspringen.

FULL CONTACT

Gib im 1-Spieler-Modus "QAZWXEDCRFBVGYHNUJM" ein. Der Gegner gibt nun auf und segnet das Zeitliche.

FUSION

Gib auf der Highscore-Tabelle "SWAMP THING" ein und drücke E. Nun kannst du mit "+" und "-" Level überspringen. Um in den Editor zu gelangen, mußt du nur den Joystick diagonal nach oben und links schieben und die Feuer Taste und die E-Taste drücken.

Außerdem kannst du das Spiel ganz normal starten, das Schiff mitnehmen und an den äußersten linken Rand des Spielfeldes fliegen. Steige aus dem Schiff aus, fahre deinen Buggy in die Ecke und gib "STONKER" ein. Steige wieder ins Schiff ein und drücke D; du kannst nun durch alle Waffen "blättern". Mit "C" kannst du in jeden Level gelangen. Wenn du diesen Cheat im zweiten Level durchführst, kannst du durch Mauern fliegen; mit "F" kannst du über Schalter schweben und sie einsammeln.

FUZZBALL

Wenn du in einem der späteren, schweren Level nicht weiterkommst, warte einfach ab, bis dein Zeitlimit

abgelaufen ist. Nach einer Weile erscheint ein Schwarm Bienen; schieße so viele Bienen wie möglich ab; du brauchst keine Angst haben, daß du dabei draufgehst, denn wenn die Bienen alle weg sind, verschwinden alle Baddies und du kannst den Level leicht beenden.

G**GALACTOID**

Gib im Titelscreen "WELCOMETOTHENEXTLEVEL" ein, und du erhältst zwei Extra-Credits. Dies kannst du so lange wiederholen, bis du 99 Credits hast.

GALAXY FORCE II

Wenn du während des Spiels "DONKEY" eingibst, kannst du mit F3 zum Ende des jeweiligen Levels springen.

GAMMA ZONE

Während des Spiels Space-Taste drücken, um zu pausieren; dann "DINO" eingeben. Es erscheint ein Bild und danach die Nachricht "CHEATMODE ACTIVATED". Um weiterspielen zu können, mußt du nun wieder die Space-Taste drücken. Danach pausierst du das Spiel erneut und gibst einen der folgenden Codes ein:

- ZASTER 400 Münzen
- KNIGHTRIDER Schild und Extras
- MAGIC Zauberkraft
- FOREVER YOUNG Erhöht Zeit auf 600
- STEFFI Verleiht Energie
- INWALKING Treibstoff
- WINNER Beendet Level

Level Codes:

- Level 2 FOUR COLOURS
- Level 3 DESERT OF ICE
- Level 4 CRAZY ROOMS
- Level 5 MANIAC ISLANDS
- Level 6 BLACK OCEAN
- Level 7 PIQUE

GAUNTLET

Wenn du während des Spiels die Shift-Taste drückst, kannst du in den Labyrinth durch die Wände gehen. Außerdem kannst du zu Beginn, ohne deinen Spieler zu bewegen, Option F drücken und dann den Level wählen, in dem du beginnen willst.

GLOBAL GLADIATORS

Gib mit dem Joystick folgende Sequenz ein, um einen Level überspringen zu können: U, L, D, R, U, L, F, D, R, F und F. Wenn du nun "P" drückst, wird der Level, in dem du dich gerade befindest, beendet. Um den gegenwärtigen Level zu beenden und zum Bonusspiel zu gelangen, gibst du folgende Kombination mit dem Joystick ein: U, L, D, R, U, L, F, D, R, F, F, D, R, U, L, F und F.

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

FLYIN' HIGH



Kurz vor Redaktionsschluß traf noch die Review-Version von Flyin' High ein, und es sieht wirklich gut aus, was da auf Euch zukommt. Ob die leichten Mängel bei der Steuerung beseitigt wurden? Nächstes Mal mehr darüber!



PULSATOR

So ziemlich jedes Genre wurde in letzter Zeit im Amiga-Markt bedient, nur die Freunde von richtig guten Shoot 'em Ups müssen sich noch bis nächsten Monat gedulden, bis sie ein Auge auf den Horizontal-Scroller „Pulsator“ werfen können.



Auch in Ausgabe 8/97 suchen wir wieder Firmen auf, die Euch über die nächsten Jahre mit ansprechender Software versorgen wollen. Wir melden uns dann aus England und sind bei 5th Dimension Software.

5th DIMENSION
SOFTWARE

Ab
23.7.97
am Kiosk!

HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0 18 05-33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
BMG Interactive	01 80-53 40 45 25	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Bomco & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Sa. 14 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sega Infoservice	0 40-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰

IMPRESSUM

Impressum Amiga Games Spieleteil:

Leitender Redakteur: Hans Ippisch
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Herbert Aichinger, Michael Ertwein,
Jon Eves, Oliver Preißner, Andreas Magerl,
Walter Konrad

Anschrift der Redaktion Amiga Games

(Spieleteil): Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion „AMIGA Games“ z. Hd. Michael
Ertwein ■ Roonstraße 21 ■ 90429 Nürnberg

Telefon: 09 11/2 87 21-00

Anzeigenkontakt & Aboservice:

siehe Amiga Magazin Impressum

Textkorrektur: Margit Koch

Bildredaktion: Richard Schöller

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Oliver Schneider, Hans Strobel

Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

PRIMA Games AMIGA

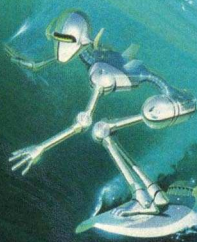
goes online

AKTION

Wir bringen Sie ins Internet; zum ORTSTARIF!!!

Wenn Sie schnell an Informationen kommen wollen, sind Sie hier richtig. Im Gegensatz zu gedruckten Informationen kennt T-Online keine Vorlaufzeiten. Neuigkeiten können kaum schneller bei Ihnen sein. In unseren Online-Seiten in T-Online oder im Internet finden Sie neben ausgewählten Artikeln, Tips und Tricks auch topaktuelle News rund um Ihren Amiga.

Online Telesoftware Support
Btx BtxPlus Shopping
Homebanking
Internet



www.magnamedia.de

SPITZENLEISTUNG!

RalleyCom 33.6 Modem

- 33.600 Baud Übertragungsgeschwindigkeit für DFÜ, Fax, T-Online und Internet
- Rockwell Chipsatz



DM 199,-

Mit T-Online ins Internet

supereinfach, superschnell, supereünstig

- ✓ Anmeldung für Sie kostenlos
- ✓ Verbindung zum Citytarif
- ✓ Geringe Online-Kosten (1 Stunde Internet ab DM 4,20*)
- ✓ Kostenlose Internetsoftware wird Ihnen zugesandt
- ✓ 50,- DM Anmeldekosten übernimmt PPE
- ✓ Aktuelle Infos und Software unter www.magnamedia.de

*zzgl. Telefonentgelte deutschlandweit zum Citytarif, an Werktagen von 8 bis 18 Uhr erhöht sich der Nutzungstarif um 4 Pfennig/min.

Anmeldegutschein abtrennen und einsenden an:

MagnaMedia Verlag,
Postfach 1304,
85531 Haar bei München

T-Online Anmeldung und Internet-Software kostenlos!

Hiermit beauftrage und bevollmächtige ich PPE, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsbezeichnung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen und den aktuellen Preislisten der OnlinePRO Dienste GmbH. An Kosten entstehen mir laut aktueller Preisliste monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung und das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom kündigen.

Vorname, Name (Antragsteller muß Anschlußinhaber sein)

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefonnummer

Datum, Unterschrift



Ich möchte weiterhin folgende Artikel bestellen.
Die Lieferung erfolgt per Post Nachnahme zuzüglich DM 13,- Versandkostenanteil. (Bitte gewünschte Artikel ankreuzen)

- ☐ RallyCom Highspeed-Modem 33.600 Baud, serielles Kabel, Modem-Telefon-Dosen-Kabel, separates Netzteil DM 199,-
- ☐ Communication Unlimited DFÜ-Software für alle Rechner ab Kickstart 2.0 DM 39,-
- ☐ AmigaOnline plus T-Online CEPT-Decoder Vollversion für alle Rechner ab Kickstart 1.3 DM 29,90
- ☐ Verbindungskabel Modem zur Telefondose 6 Meter DM 14,95
- ☐ Verbindungskabel Modem zur Telefondose 10 Meter DM 24,50
- ☐ Adapterstecker für Einfach-Telefondose für 3 Anschlüsse DM 19,90

Disk-Software allgemein

AMI TCP/IP	135,-	Final Writer '97	189,-
ASIM 3.8, deutsch	89,-	GP-Fax, deutsch	84,-
Art Studio V2.5	95,-	iBrowse dtisch	89,-
Art Effect 2.0	298,-	IDE-Fix CDFS '97	89,-
Art Effect Power FX	69,-	Innenarchitekt	70,-
Art Effect Super View	69,-	LightWave 4.0	1549,-
Air Mail V.4.1	79,-	Master ISO	29,-
Blitz-Basic V2.1 e	50,-	MaxonBasic V.3 dt.	180,-
Blitz Support Suite	39,-	Maxon C++ 4.0 Pro	389,-
Brilliance V.2.0	135,-	Maxon CAD V.2.5	300,-
Burn it! (TAO)	179,-	Maxon PLP	219,-
Camouflage 2.1 AB.	215,-	Multiflex Pro V.4.0	79,-
CD-Write	69,-	Multimix KIT	129,-
Cross DOS 6.0 Pro	95,-	Network PC inkl. Kabel	69,-
CrossMac	195,-	Pagestream V.3.0	575,-
Data Base Pro 3.0	145,-	PC Task 4.1 (D)	145,-
Deluxe Paint V.AGA	95,-	Personal Paint 6.4	25,-
Diavolo Backup 3X	85,-	Personal Write dtisch	25,-
Diavolo Backup Pro	125,-	Picture Manager 4.0	105,-
DDPus 5.5 engl.	135,-	Siegfried Alfa	35,-
FANMOS Fakturier.	589,-	Siegfried AntiVirus 1.7	39,-
Final Calc	99,-	Siegfried Copy 2	45,-
Final Copy 2.0 dtisch	65,-	Turbo Print Prof.	115,-
Final Data V.3.0	70,-	Zip Tools	45,-

AT u. SCSI-CD-ROM-LW A2/3/4000/Tower

4-fach Mitsumi	129,-	6-fach IBM	149,-
8-fach Sony	159,-	12-fach Toshiba	169,-
16-fach Toshiba	199,-	24-fach Mitsumi	339,-
1-f. SCSI-Gehäuse	99,-	2-f. SCSI-Gehäuse	149,-
4-f. SCSI-Gehäuse	199,-	8-fach Gehäuse	299,-
inkl. Netzteil, interne SCSI-Kabel, ID extern einstellbar			
3-fach SCSI NEC119,-		8-f. Panasonic	229,-
12-fach Pioneer	269,-	16-fach TEAC	309,-

Amiga 4000-Tower

A 4000-Tower 6 MB ohne Turboboard, HD	2699,-
A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o. HD	2999,-
A 4000-Tower 68040/40 MHz, 6 MB, o. HD	3299,-
A 4000-Tower 68060/50 MHz, 6 MB, o. HD	3389,-

Amiga 1200 und Zubehör

Amiga 1200 Magic 3.1 mit Software-Paket	659,-
Amiga 1200-42 Turbo Magic, 6 MB-RAM	798,-
Amiga 1200-42 Turbo, 6 MB 170 MB-HD	939,-
A. 1200 42-Turbo, 6 MB 1.6 GB-3.5" HD	1199,-
4 MB RAM-Karte mit Uhr, Coprozessor	99,-
8 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option	158,-
Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LW 139,-	
Für CD-LW, HD, Scanner, ZIP-/DAT-Drive, Wechselplatte	
Surf Squirrel m. high speed Ser. Schnittstelle	199,-

A 500 / A 600 Erweiterung

Amiga 500 1.3 mit Maus, Netzteil	199,-
Amiga 500 1.3/2.0 mit Maus, Netzteil	249,-
Amiga 500 1.3/2.0/3.0 mit Maus, Netzteil	299,-
A 500-Turbo 1.5 MB-RAM, Maus, Netzteil	368,-
512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku	39,-
2 MB Mini-Megi-Chip-RAM m. Chip-Puller	189,-
2 MB-Karte mit Uhr-/Akku	119,-
Nun sind 1 MB Chip- und 1.3 MB Fast-RAM möglich	
CD-ROM Upgrade-Kid für Alfa-Power	79,-
CD-ROM Upgrade-Kid, eingebautes Netzteil	119,-
A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele	59,-
A 600: 1 MB-RAM-Karte, mit Uhr/Akku	79,-

CD-32 Console und Zubehör

CD-32 TV- o. Scart-Kabel, Joypad, 6 CD's	299,-
SX-32 Modul: HD-Anschluss, RAM-Option	299,-
SX-32 Pro 68030/20 MHz, bis 64 MB-RAM	439,-
SX-32 Pro 68030/25 MHz, bis 64 MB-RAM	469,-
SX-32 Pro 68030/33 MHz, bis 64 MB-RAM	499,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM	659,-
SX-32 Pro mit Coprozessor-Option, Anschluss für 2.5" HD	
Anrechnung von 100,- bei Rückgabe eines SX-32!	
CD-32 Tastatur beige 99,- / SX-32 Joystick	29,-
CD-32-P-Netzteil 39,- / CD-32 Abdeckhaube	25,-
Competition Joypad 39,- / Mini-Trackball	19,-

Sonderposten

Amiga 500 Board komplett bestückt	149,-
Amiga 500 Tastatur UK	39,-
Amiga 500 3.5 Laufwerk-intern (1b Ware)	39,-

Turbo-Karten und Turboboards

4 MB A 500 Turbo-520i mit Coproz.-Option	199,-
e-matrix Turboboard-530-33-AT, Copro.-Opt.	279,-
e-matrix Turboboard-530-40-AT, Copro.-Opt.	299,-
e-matrix Turboboard-530-50-AT, Copro.-Opt.	399,-
4-fach Anschluss für HD- und CD, Fast-RAM bis 128 MB	
2. PS/2-Sockel für bis zu 256 MB-RAM	plus 29,-
SCSI-Erweiterung für Turboboard-530	plus 29,-
4 MB T-630-42 MHz Coprozessor-Option	219,-
8 MB T-630-42 MHz Coprozessor-Option	259,-
A 630-33 MHz* 199,- / A 630-50* bis 32 MB	319,-
4MB Turbokarte 1230-42 MHz, Coproz.-Opt.	159,-
8MB Turbokarte 1230-42 MHz, Coproz.-Opt.	199,-
Blizzard 1230 IV, 50 MHz, bis 64 MB	229,-
Blizzard 1230 inkl. SCSI-Interface, b. 128 MB	378,-



2. PS/2-Sockel für bis zu 256 MB-RAM	plus 29,-
Tower-Adapter für e-matrix- u. Blizzard-SCSI 79,-	
Blizzard 1240-40-T 469,- / Blizzard 1260-50	795,-
WINNER 1240-25 309,- / WINNER 1240-33	349,-
WINNER 1240-40 439,- / WINNER 1260-50	729,-
SCSI-Controller für Blizzard-1230-IV u. 1260	149,-
M-TEC-SCSI-Controller für 1230-28 und -42	139,-
Apollo Turboboard-2030-25 MHz bis 64 MB	269,-
Apollo Turboboard-2030-50 MHz bis 64 MB	369,-

1 MB PS/2 60/70 ns 19,- / 2 MB PS/2 60/70 ns	29,-
4 MB PS/2 60 ns 39,- / 8 MB PS/2 60 ns	69,-
16 MB PS/2 60 ns 139,- / 32 MB PS/2 60 ns	299,-
Außer PS/2 Modulen aktuellen Tagespreis erfragen.	

Blizzard 2040ERC 589,- / Blizzard 2060/50	979,-
Cyberstorm MK II 68040/40 MHz	589,-
Cyberstorm MK II 68060/50 MHz	979,-
Apollo 40/40 MHz 539,- / Apollo 60/50 MHz	899,-

Nützliches Zubehör

Abdeckhaube A 600/1200 (Hardcover)	15,-
2.1 Set 5 Disketten dtisch, Handbuch engl.	25,-
3.0-Set ROM's, WB-Handbuch, 6 Disketten	69,-
Für A 500 / A 600 / A 2000, mit ROM-Umschaltplatine	
A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät	69,-
2-fach Umschaltplatine für 1.3 - 3.1 ROMs	29,-
3-fach Umschaltplatine für 1.3/2.0/3.1 ROMs	39,-
OS 3.1 Set dtisch: A 500 / A 600 / A 2000	129,-
OS 3.1 Set dtisch: A 1200 / A 3000 / A 4000	159,-
3-Tasten Infrarot-Maus, Akku, Ladestation	69,-
2 MB Mini-Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad	29,-
WINNER-Maus schwarz oder weiß, 500 dpi	29,-
Amiga-(Technologies) Maus sw, Maus-Pad	29,-
Maus-Pen (ideal für feines Arbeiten) mit Pad	29,-
Mini-Hand-Trackball inkl. Tasche Sonderpr.	19,-
Sunnyline - Trackball mit Microschalter	39,-
Joystick Competition Pro 5000, sw, transp.	33,-
Technosound Turbo-II Prof. inkl. Software	139,-
3.5 DD „Precision“ Disketten 10/100 Stk. 7,-/69,-	

AMIGA- und PC-Monitore

M 1438S Autocan-Monitor m. A-Kabel	455,-
ProScan 1795SX, (17") MicroVitec Monitor 1199,-	
0.24mm Microfilter, H 30-95 kHz, V 45-165 Hz, Video 150 MHz	
* 3 Jahre Herstellergarantie, Vor-Ort Austausch.	
iiyama MT-90177" Vision Master 17 Pro	1395,-
0.25mm Streifenfenster, 72-92 kHz, 1280x1024 bei 85Hz	
Scandouber A 2000-A 4000 (15 kHz Verdoppler)	169,-

3.5 AT-Harddisk

420 MB West. Dig.	189,-
1.2 GB Quantum	419,-
620 MB Seagate	229,-
1.7 GB Seagate	369,-
3.2 GB Quantum	649,-
2.5 GB Quantum	479,-
4.5 GB WD 8 ms	1349,-

3.5 SCSI-Harddisk

1.2 GB Quantum	419,-
620 MB Seagate	229,-
1.7 GB Seagate	369,-
3.2 GB Quantum	649,-
2.5 GB Quantum	479,-
4.5 GB WD 8 ms	1349,-

ARTEC AT3 Color-Scanner, 1-Pass	589,-
ARTEC AT6 Color-Scanner, 1-Pass	749,-
ARTEC 6000C Color-Scanner, 1-Pass	599,-
Paragon 1200PS Color-Scanner, 1-P	799,-
Alle Scanner inkl. ScanQuix 3. Volle 24-Bit Verarbeitung durch CyberGraphX und Turboprint Unterstützung. Offenes Treiber-System. Scannen in ADPro, ImageFX, Dpaint, Pagestream, Photo-gencis, XPaint, ArtEffect. Speichern der gescannten Bilder im IFF oder JPEG.	

WINNER-CD-LW Set A 600 / A 1200

6-fach	8-fach	12-fach	14-fach	24-fach
219,-	239,-	269,-	289,-	418,-
4-fach HD/CD-Adapter, CD-LW-Gehäuse, Kabel.				
IDE-Fix '97, CD-File-System A 2002 H. A. Magazin				
CD's, Syndikate, A. Chicken, A 600: Aminet 8 u.10				
Alle CD-LW mit eingebaumtem Netzteil, plus				49,-

CD-LW für *Alfa-Power- u. e-matrix 530

6-fach	8-fach	12-fach	14-fach	24-fach
199,-	219,-	249,-	269,-	398,-
Metalgehäuse, IDE-Fix '97, alle Kabel, CDs Aminet 8 u.10				

CD-ROM-LW für Buddha / AT-2008 / A 4000 Catweasel-Z / e-matrix 2030

6-fach	8-fach	12-fach	14-fach	24-fach
189,-	209,-	239,-	259,-	388,-
inklusive IDE-Fix '97, alle Kabel, plus CDs Aminet 8 und 10				

CD-ROM-LW für A 1200 externer Port

Q-Drive 1241: 4-fach CD-LW, Netzteil, 1 CD	239,-
6-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	269,-
8-fach CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	289,-
12-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	309,-
16-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	329,-
24-f. CD-LW inkl. Netzteil, Software, 1 CD	438,-

CD-Writer und Brenner Software

Philips CDD 2600 2x schreiben / 6x lesen	699,-
Yamaha CDR 400C 4x schreiben / 6x lesen	1169,-
Brenner-Software: Burn it 179,- / CD-Designer	199,-
CD-Rohlinge: 650 MB z.B. BASF 10 Stück	99,-

Spiele

Acid Attack Comp.	45,-	Legends	38,-
Arcade Act. Comp.	45,-	Mad News	35,-
B 17 Flying Fort.	35,-	Manyk Myhem C.	45,-
Bat 2	25,-	Mega Typhoon	40,-
Black Gold	25,-	Minskies	39,-
Blozb (AGA)	49,-	Nemac IV	39,-
Bograts	39,-	Pinball Fantasies	19,-
BurnOut	69,-	Railroad Tycoon	39,-
Breathless (AGA)	58,-	Ran Trainer	25,-
		Ruffian	37,-
Capital Punishment	52,-	Samba Partie Pro	45,-
Caribbean Disaster	40,-	Slam Tilt	45,-
Championship Chall.	45,-	Spezial Forces	30,-
Chaos Engine 2	69,-	Sporting Specta.	45,-
Colonization	50,-	Tennis Champs	22,-
Der Reader (AGA)	48,-	Spherical Worlds	19,-
Der Seelenturm	35,-	Star Crusader AGA	46,-
Dofight	35,-	Starlord	35,-
DreamWeb	25,-	SWOS 96/97	49,-
Exile (ECS/AGA)	29,-	SWOS Update	35,-
Extreme Racing EP	19,-	The Big Red	45,-
Extreme Rac. Data	15,-	T. Park AGA/ECS	39,-
F 117a Nighthawk	35,-	Trapped	45,-
Fields of Glory	45,-	Tile Move	26,-
FIFA Int. Soccer	45,-	Time Keepers	40,-
Fight. Spirit (E/AGA)	58,-	Tin Toy Advent.(AGA)	52,-
Footb. Masters	43,-	Tiny Troops	65,-
Formula 1 Masters	39,-	Tracksuit Manager	15,-
Gloom Deluxe	29,-	Tommy Gun	47,-
Gunship 2000	35,-	Tornado	29,-
Hanse die Exped.	39,-	Triple Fun Pack	39,-
Hattrick (D)	35,-	U.F.O.	45,-
Hillside Lido (D)	40,-	Valhalla 3 A 500	55,-
Hugo	69,-	Watchtower (AGA)	46,-
Impossible M. 2025	35,-	Wing Commander	30,-
Jet Pilot	55,-	World Golf	32,-
Kargon	35,-	Worms	25,-
Killing Grounds	59,-	W. Directors Cut	59,-

2.5 HD A 500 / 600 / 1200 / SX-32 / SX-1

260MB Seagate	209,-	540 MB West.-Dig.	319,-
1.0 GB Toshiba	439,-	1.35 GB Toshiba	489,-
Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw.			13,-

TIPS DES MONATS

WINNER 1260-50	729,-	/ WINNER 1240-40	439,-
SX-32Pro 20 MHz	439,-	/ SX-32Pro 25 MHz	469,-
SX-32Pro 33 MHz	499,-	/ SX-32Pro 50 MHz	659,-
Amiga 500 mit Netzteil, Maus			199,-
A 570 SCSI-Kontroller 89,-	/ 2 MB für A 570		79,-
Graffiti Videokarte			119,-
Amiga T-Shirt, (L, XL, XXL)		je	19,-
3.5 HD-LW-extern, Superimline			135,-
WINNER 4-fach Adapter für HD u. CD-LW			39,-
WINNER 4-fach Adapter mit IDE-fix			97,-
540 MB 2.5 HD für A 600/1200/SX-32			319,-
A 500 - 4000: WINNER-Maus weiß, 500 dpi			29,-
A 500 RAM-Karte, 1 MB Chip/1.3 MB-Fast			119,-
A 500: 4 MB Turbokarte, Coproz-Option			199,-
A 500: Turbokarte e-matrix-530-40, AT-Bus			299,-
A 600: 4 MB Turbokarte 630-42 MHz			219,-
A 600: 8 MB Turbokarte 630-42 MHz			259,-
A 1200: 4 MB RAM-Karte mit Coprozessor			99,-
A 1200: 4 MB Turbokarte 1230-42 MHz			159,-
A 1200: 8 MB Turbokarte 1230-42 MHz			199,-
A 1200: Turbokarte e-matrix-1230-50-SCSI			339,-
A 1200: 12-fach O-Drive, Netzteil, 1 CD			319,-
Picasso IV Grafikkarte f. A 2000/3000/4000			699,-
Catweasel: Floppylösung A 1200 / A 4000			139,-
Catweasel-Z II für A 2000- A 4000 Zorro II			179,-
Wie Catweasel, zusätzlich Buddha AT-Kontroller integriert.			

Akira	29.	Guld 29 - / Kang Fu	55.
Alfred Chicken	9.	Heimdal 2	29.
Arcade Classics Plus	35.	Legends	40.
Assassins 3 & 4	je 40.	Mip! (D)	19.
Big Red Adventure	15.	Nemac IV A 1200	49.
Battle Toads	15.	Nothing but Tetris	35.
Black Piper	38.	Now that's what I call G.	29.
Bump n' Burn	9.	Oh yes... More Wurmies	23.
Card Games	32.	Oldtimer	25.
Cedric	15.	Pinball Illusions	29.
Defender of the Crown II	15.	Roadkill	22.
D-Generation	9.	Sensible-Soccer	15.
Elite 2 - Frontier	30.	Sleepwalker	15.
Fears Deuchter	38.	Spherical Worlds	19.
Fighting Spirit	58.	Super Steedmarks	29.
Fury of the Furries	9.	Super Skinfighter	50.
Gamers Delight2	27.	Surf Ninjas	35.
Golden Games	10.	Syndicate (A. Chicken)	29.
Gloom	29.	Trapped	45.
Grandslam Gamer Gold	19.	Wendetta 2175	45.

Industriestraße 25
Im Industriegebiet A2
(Fragen Sie nach Hochtief!)
46 499 Hamminkeln
A3 Oberhausen-Arnheim

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

Digi-Pen mit Digi-Pen malen und Zeichnen leicht gemacht.

Slim Digi-Pen 604 15,24 *10,16 cm 159,-
Slim Digi-Pen 606 15,24 *15,24 cm 189,-
Big Digi-Pen 906 22,86 *15,24 cm 229,-

RAM Erweiterungen

512 KB - A500 intern 39,-
1 MB - A500 PLUS intern 59,-
2 MB - A500 inkl. GARY-Adapter, Uhr und Akku 149,-
1 MB - A600 intern mit Uhr und Akku 89,-

Mega-Chip für A-500 und A-2000

2 MB Chip-RAM Erweiterung mit 2 MB
BIG FAT-AGNUS inkl. CHIP-Puller

RAM Erweiterung für AMIGA 1200
alle RAM Erweiterungen verfügen über einen PLLC Sockel bis 33MHz und einen PGA 33-50MHz Copro. Sockel, Akkugepufferte Echtzeituhr und einen oder zwei 72pol SIMM-Sockel

RAM-1208/1 bis 8 MB mit einem SIMM-Sockel
RAM-1208/2 bis 8 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei gleiche SIMM Module. 85,-

RAM-1208/1 mit 4 MB SIMM-Modul 119,-

RAM-1208/1 mit 8 MB SIMM-Modul 149,-

Full- Power Netzteil extern

für AMIGA-500/600/1200
Original Kabel und Stecker,
Ein / Aus Schalter, eingeb. Lüfter,
ersetzt das original-Netzteil,
23A / 5 Volt Ausgangsleistung,
zusätzlich sind drei 5,25" und zwei 3,5" Anschlüsse vorhanden

AMIGA Zubehör

VGA-Adapter
für 1200/4000 (23pol.-Bu / 15pol.-Bu) 17,-

Echtzeituhr
für A-1200 akkugepuffert, intern 19,-

Maus/Joystick-Adapter elektronisch
Umschaltung über linke MAUS Taste / Feuerknopf 17,-

Verläng. - Kabel für Maus oder Joystick 1,5 m 9,-

Laufwerke 3,5

880KB 79,-
1,76MB 145,-

für alle Amiga,
Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis Df3

880KB 69,-
1,76MB 125,-

für Amiga A-500/600/1200/2000/4000
komplett mit Zubehör

! Bei Bestellung bitte Typ angeben

3-fach Umschaltplatine A-1200
für ROM v.1.3, v.2.0x und v.3.0 / v.3.1 (Paar) 35,-

2-fach und 3-Fach Umschaltplatinen
für A-500/2000 35,-

Kickstart-ROMs v.1.3/v.2.05/v.3.0 39,-/45,-/69,-
ROMs v.3.1 ohne Handbuch 35,-

AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200
von 2,5 => 3,5 inkl. Stromkabel, ca 7cm lang 9,-

AT-Bus VIERFACH-Adapter
für AMIGA 600/1200 ohne Softwaretreiber
4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über
Kabelkombination, inkl. Stromkabel

AT-Bus VIERFACH-Adapter
für AMIGA 600/1200 inkl. Softwaretreiber
4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über
Kabelkombination, inkl. Stromkabel 65,-

PARNET-Kabel Zum Vernetzen
ihres Computers inkl. Software 3 m / 5 m 19,- / 25,-

Händleranfragen erwünscht.

Intimer und Preisänderungen vorbehalten! AMIGA und Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.
Benutzen Sie uns auch in unserem Ladengeschäft, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

GENLOCK für alle AMIGAs

395,-

Micronik GENLOCK MG-10

Zusammennischung von Amiga Grafik und Video, VHS, VHS-C, Video-8 Unterstützung, exakte Einstellung von Kontrast, Helligkeit, Farbe, Invert-Funktion z.B. (Schlüsseloch-Effekt) Fading weiche stufenlose Überblendung



595,-

Micronik GENLOCK MG-25

wie MG-10 und zusätzlich: RGB - Monitor Umschaltung
RGB Farbkanalsteuerung separat
VHS, S-VHS, VHS-C, Video-8, Hi-8 Unterstützung
Alpha-Channel für transparenten Vordergrund
Bypass 1:1 Video-Durchschaltung
Enhance Video verbesserte Signalaufbereitung

electronic-design Sirius Genlock

1295,-

AWeb AMIGA WWW-Browser

OS 3.x, 2 MB RAM & HD erforderlich.
Inkl. AWebMail, AWebFTP, FTPMount,
AWebNews, HTTP - Text drucken/speichern,
ARexx-Macros, HTML-Heaven.

95,-



ab 2495,-

Micronik Classic 4000 T

2 MB Chip-RAM, FDD 880 kB, Netzteil 230 W,
7 Zorro II/III und 2 Video-Slots, inkl. Handbuch, Maus, Systemsoftware
A-4000 Tastatur im infinitiv ergonomischen Design
! CPU, CD-ROM und HD optional

Classic Amiga 4000 Tower Gehäuse 649,-
inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III,
5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots.

Classic Amiga 3000 Tower Gehäuse
inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III,
6 PC-AT-ISA Steckplätzen und Video-Slot. 699,-

Classic Amiga 500 Tower Gehäuse
inkl. Zorro-II Bus-Erweiterungsplatine und Tastaturgehäuse. 549,-

Classic Amiga 2000 Tower Gehäuse 399,-

Tower Netzteil 200-250W mit original Stecker ab 99,-

POWERUP[®] infinitiv 1300

mit eingebautem AMIGA 1200 Computer,
880 kB Diskettenlaufwerk,
Maus Frogdesigner mit Maus Pad
Handbuch, WB und KS 3.xx
! bei Bestellung bitte Netzteil und Tastatur Typ angeben

ab **695,-**

infinitiv Towergehäuse

für AMIGA 1200

zum Einbau eines A-1200 Desktop-Comp.
mit integr. Tastatur-Interface
für alle PC-Tastaturen speziell
für Windows-95 geeignet.
oder infinitiv Designer Tastaturgehäuse
mit integr. Interface
mit Spiralkabel.

ab **295,-**

infinitiv Towergehäuse

für AMIGA 1200

zum Einbau eines A-1200 Desktop-Comp.
mit integr. Tastatur-Interface
für alle PC-Tastaturen speziell
für Windows-95 geeignet.

oder infinitiv Designer Tastaturgehäuse
inkl. Spiralkabel.

inkl. Zorro-Board Z-1

5 x Zorro-II, 3 x PC-ISA Slots,
1 x VIDEO-Slot Optional

ab **495,-**

Scandoubler

verdoppelt die 15,6 KHz Zeilenfrequenz
für den Anschluß eines VGA-Monitors,
geeignet für A2/3/4000 und Micronik
Bus-Board mit Video-Slot (Video-Option)

169,-

Maus-Adapter

zum Anschluß einer gängigen
PC-Maus an den Amiga

45,-

Ni-Fi Audio Processor AP-100

digital gesteuerter Audiomischer mit
4 Stereo-Eingängen, 2 Stereo-Ausgängen,
einem Mikrophon-Eingang und einem
Kopfhörer-Ausgang

249,-

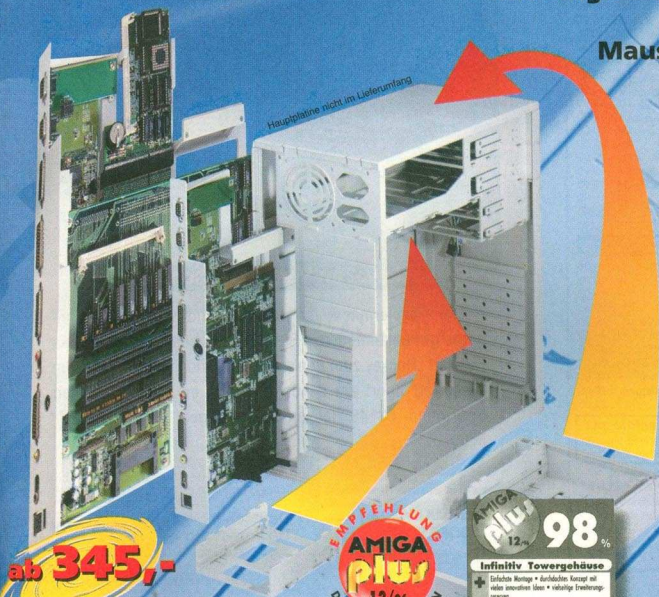
<http://www.micronik.de/>

Micronik
Computer Service
Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen

Tel. 02171 / 72 45 - 0

Fax 02171 / 72 45 - 90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^h-13^h und 14^h-18^h,
Sa. 10^h-14^h - An der A3, Ausf. Opalden
Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.



ab **345,-**

Zorro-Board Z-1

5* Zorro-II, 3*PC-ISA Slots,
1* VIDEO Slot optional

Zorro-Board Z-2

wie Z-1 jedoch zusätzlich mit RAM-Sockel
für 72pol. SIMM-Module bis 6MB erweiterbar onBoard.

POWERUP[®] Zorro-Board Z-3

5* Zorro-II / III, 2* PC-ISA und 2* PCI Slots 1* VIDEO Slot optional

A-4000 CPU Steckplatz für Power PC und Turbokarten,
bis 8 MB mit einem SIMM-Sockel, inkl. SCSI -2 Controller.

Hit des Monats

infinitiv A-1300 Komplett-System

- A-1200 Original-Tastatur im infinitiv Designer Gehäuse
- Maus Frogdesigner mit Maus Pad
- Handbuch, WB und KS 3.xx
- A-1200 Original Netzteil
- HD 1.76 MB Disketten Laufwerk
- RAM-Karte mit 8 MB SIMM-Modul

ab **995,-**

Unsere Handelspartner
in Deutschland:

KDH Datentechnik

T.: 07451-555110

MECOMP

T.: 040-689-109-90

MILC Hard- & Software

T.: 02841-9426-0

Grothes Gameshop

T.: 0345-69 030 75

HD Computertechnik

T.: 030-462 75 25

Fischer Hard- & Software

T.: 0511-57 23 58

In Europa:

Österreich: A.R.T. GmbH

T.: 0043-7472-63 56 60

Schweiz: AMIGA Shop 2000

T.: 0041-1-322-14 14

Schweden: Momatex

T.: 0039-332-768 000

Italien: Axel srl

T.: 0039-444-963 469

Portugal: SIGMA Video

T.: 00351-2-3790 530

Belgien: AMIGA City

T.: 0032-2-736 6111

Frankreich: Software

Paradise

T.: 0033-5-5958 2088

Norwegen: Norsk Amiga

T.: 0047-61-196 600

Finnland: Broadline Oy

T.: 0035-80 874-7900

Niederlande: Computer City

T.: 0031-10-4517 722

England: Blittersoft

T.: 0044-1908 261466



DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 0561-3405

**Versand
+ Laden**
Mo - Fr
9⁰⁰-18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-13⁰⁰

AMIGA SPIELE

ECS=A500, AGA=A1200, HD=Festplatte.
A320 Airbus 2 (Flugsim.) DA 39,90
BAT 2 (Rollenspiel) DA 29,90
Bograts (Monster-Adv.) EV 39,90
Burnout (Kampfsim.) AGA+HD EV 59,90
Capital Punishment AGA+HD DA 59,90

Chaos Engine 2 AGA DA 59,90
Diggers (Str.-Adv.) AGA DA 19,90
F1 Masters (Managersim.) EV 39,90
Flamingo Tours (Reisebüro) DV 39,90
Gloom Deluxe AGA EV 39,90
Hanse ECS / AGA je DV 39,90
Hattrick! (Ikanon/1.5MB) DV 49,90
Hillside Lido (Freizeitparadies) DV 39,90
Jet Pilot (Flugsim.) EV 59,90
Kargon (Rollenspiel) DV 39,90
MAG III ECS / AGA / AMCD je DV 29,90
Magic Island (Rollenspiel) AGA DV 59,90
Minskies (Tetrisvariante) AGA EV 39,90
Robin Hood (Adv., nur A500) DV 29,90
Ruffian (Jump'n'Run) DA 39,90
Samba Partie Prof. ECS/AGA je DA 49,90
Samba World of Soccer 98/97 DA 49,90
SWOS 98/97 Upgrade (Erw.) DA 29,90
Slamtilt (Flipper) AGA DA 49,90
Super Tennis Champs (Sim.) DA 39,90
Testament (3D-Ballerei) AGA DA 49,90
Timekeepers (Geschick) DV 39,90
Tiny Troops (Action) EV 59,90
Tommy Gun (Tomate in Action) EV 39,90
Sensible (Rollenspiel) AGA+HD DA 49,90
Valhalla 3 - Fortress of Ewe DV 39,90
Worms - Würmerschlacht DA 39,90
Worms - Directors Cut AGA DA 59,90
XP 8 (Kick 2.0) ECS / AGA je EV 49,90

PREISHITS

Behind the Iron Gate (Action) DA 19,90
Bill's Tomato Game (J. n Run) DA 19,90
Budokan (Kampfsport) DA 19,90
Cross Check (Eishockey) DA 19,90
Der Seelenturm AGA DV 29,90
Dingsda, Riskant, Wetten daß je DV 5,00
Doofus (Jump'n'Run) DA 19,90
Embryo (Jagdfliieger) DA 10,00
Heimdal (Rollenspiel, nur A500) DA 19,90
International Karate Plus EV 10,00
James Pond 2 (nur A500) DA 10,00
Jimmys Fantastic Journey DA 22,00
Morph (Plattform) ECS/AGA je DA 19,90
Populous + Promised Lands DA 19,90
Shaq Fu (Straßenkampf) AGA DA 19,90
Soccer Kid (Fußball) AGA DA 19,90
Wiz n'Liz (Jump'n'Run) DA 19,90
Wonderdog (Jump'n'Run) DA 19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

CD **Aminet** 14,15,16,17,18... je 19,00
CD **Aminet Set 3, 4...** je 49,00
CD **Golden Games** (AMCD) 10,00
CD **Fears** (auch CD32) 39,90
CD **NEMAC IV** (AGACD) NEU! 49,90
CD **Pinball Prelude** (auch CD32) 49,90
CD **Trapped** (AGACD) NEU! 49,90
CD **Wendetta 2175** (auch CD32) 39,90
ZUB **AM-Joypad** (Tecno Plus) 19,90
ZUB **AM-Joystick** (Supercharger) 19,90
ZUB **AM-Maus** (2-Tasten) 29,00

Kostenlosen Katalog anfordern!
Bitte System angeben. Wir liefern auch
Spiele für PC + C64 + Konsolen!

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 10,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren)
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

**Deutscher
Sportbund**

Schlagfertig...



Hockey - im Verein am schönsten.

Hockey-Spielerinnen und -Spieler sind schlagfertig und gerne gut gelaunt. Jedes Spiel bringt neue Erlebnisse. Das Falblatt „Hockey zum Kennenlernen“ und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

**Deutscher
Sportbund**

**Deutscher
Hockey-Bund**



Versandbestellungen: 0130 - 83 56 10

Montag - Freitag 10 - 13 + 14 - 18h • NN • EUROCARD • VISACARD
im Internet <http://www.fischer-hs.com>

CDs

Aminet 10 / 12, Animania I
Tools Unlimited, Meeting Pearls III
Netnews Offline,
TurboCalc 2.1
Aminet 13
Amiga Repair Kit

CD-ROM A2000

Controller + doublespeed

Netzteile

für A5/6/1200 3.0A
für A5/6/1200 4.5A
für A2000 200Watt

Turbokarten

GVP 1230 50MHz
Cobra 1230-33MHz
Cobra SCSI-Kit

Software

Lernsoftware Deutsch/ ...
Personal Font Maker
Photoworx/Pro/Loader
Teach Me Europa / Franz.
Superbase 4
Surfware AMIGA
True Paint 24Bit

Spiele AMIGA

Behind the Iron Gate
Cross Check
Crystal Dragon, Embryo
Fußball Total, Turbo Trax
UMS
5 Strategie-Games

Dies & Das

Surfkit AMIGA mit Modem
Sounddigitalisierer Jukebox

Laufwerke

A1200 intern 880KB
A500 defekt

Tastaturen

A500 (gebr.)
A1200
A4000 (engl., schwed.)

Videobearbeitung

Cavin
Digi Gen II
VLAB YC intern (Vorführg.)
VLAB Motion (Vorführg.)
Adorage 2.0
Animage
Clarissa 3.0
Monument Designer 3.0
Scala MM400

je 7,-
12,-
50,-
249,-
69,-
89,-
159,-
249,-
10,-
20,-
10,-
10,-
20,-
50,-
150,-
160,-
99,-
5,-
10,-
je 149,-
15,-
248,-
45,-
25,-
59,-
10,-
49,-
69,-
159,-
995,-
995,-
295,-
1195,-
150,-
199,-
350,-
395,-
368,-

**Schnäppchenmarkt - Restposten - Spitzenpreise
solange der Vorrat reicht**

CD-ROM Systeme für alle Amiga

System	4-fach	8-fach	12-fach	16-fach	Wechsler
A4000	189,-	279,-	369,-	439,-	299,-
A1200	199,-	289,-	379,-	449,-	289,-
Combo	349,-	439,-	529,-	599,-	449,-
A500(+)	299,-				

Alle CD-ROM Systeme sind komplett anschlussfertig für den jeweils angegebenen Computertyp. Für alle Amiga 1200, 4000 ist das Speedup-System, PCMCIA Combo oder MultiDrive (für Anschluss von 4 Geräten gleichzeitig), CD32 Emulation und Powermanagement im Preis enthalten. Bei den Versionen für Amiga 500(+) ist der Access-XII Controller im Lieferumfang. Außerdem sind bei allen Paketen die nötigen Kabel und soweit standardmäßig nötig, auch ein Netzteil enthalten. Die Installation führt selbstverständlich nicht zum Garantieverlust Ihres Amigas.

Bei VOB: Alle CD-ROM Kunden erhalten spezielle CD-ROM Sonderpreise

PCMCIA Combo 179,-

Mit dem PCMCIA Combo können bis zu vier Geräte am PCMCIA Port des Amiga betrieben werden. Es kann sich dabei um CD-ROMs, Fest- und Wechselplatten sowie Streamer handeln. Leichte Installation! Einstecken, Installieren, Fertig! Inkl. umfangreicher Software. Kein Garantieverlust. Amiga TEST-SEHR GUT!

MONITOR-TV-STEREO



Monitor und Fernseher in einem Gerät. Höchste Qualität durch Philips Bildröhre und Nokia Chassis. Unterstützt Amiga Frequenzen (inkl. 15kHz) und Videotext. Stereo-Lautsprecher enthalten!

Mitsumi FX400/4xAT	139,-
Mitsumi FX800/8xAT	199,-
Mitsumi FX120/12xAT	279,-

Philips CDD2600 (2/6)	749,-
CD Rohling	12,-

GigaSet 2,5GB (inkl. Seagate HD und Speedup-HD)	499,-
---	-------

Syquest EZ230/ SCSI Medium 230MB	529,-
	59,-

DD Diskettenlaufwerk extern	99,-
DD Diskettenlaufwerk extern	179,-
DD Disketten 10-er Pack	7,95

4MB / 8MB / 16MB	49,- / 99,- / 199,-
------------------	---------------------

Access X 500 AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung	199,-
--	-------

Finanzkauf ab 500,- DM
Erfragen Sie unsere günstigen Konditionen

SPEEDUP

Das ultimative AT/CD/ATAPI Treibersystem mit voller EIDE (4-Geräte) Unterstützung für alle Amiga 600, 1200 und 4000. Bei den Versionen CD, Streamer und Professional ist der Multi-Drive Adapter für 4-Geräte Anschluss enthalten. Speedup HD ersetzt den veralteten Amiga Treiber gegen ein modernes Treibersystem was die Kompatibilität und/oder Geschwindigkeit erhöht. Mit den Versionen CD, Streamer und Professional sind Erweiterungen auf andere ATAPI Geräte (CD's und/oder Streamer) möglich. Bei allen Versionen sind die Zusatzpakete PowerManager, HD Toolbox, bei der CD und Prof. Version CD32 Emulation, Filesystem, bei der Streamer und Prof. Version Backup-Programm im Preis enthalten.

ca. 99,- Streamer 129,- Prof. 149,-

CD-CREATOR

Der Marktführer in der Version 2.0

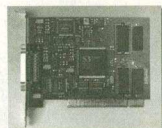
Einzeln 199,-
869,-
mit Philips CDD2600 (6xRead/2xWrite)

CD-CREATOR ist die professionelle CD-R Lösung für den Amiga. Mit der komfortablen Bedienung und dem großen Funktionsumfang von CD-CREATOR ist es dem Anfänger ebenso wie dem Experten möglich, CD-R's optimal auszunutzen und ideale Ergebnisse zu erzielen. Egal ob CD's selber erstellt, weiterbearbeitet, als Sicherheitskopie verwendet oder einfach nur kopiert werden. Inkl. CD-COPY und CD-AUDIO!



Sirius-Genlock 1.598,- DM

Die drei Genlocks Sirius, Neptun und Pluto können am Amiga oder am PC mit Zusatzkarte betrieben werden. Neptun und Sirius wurden von der Fachpresse mit mehreren Auszeichnungen (z.B. Produkte der Jahres) gekürt. Perfekte Bildqualität und einfache Bedienung für beste Filme!



GenlockMaker 398,- DM
Interfacekarte für den Betrieb von Amiga-Genlocks am PC. Systemvoraussetzung: 486+ PCI, Win'95.



Neptun-Genlock 1.198,- DM

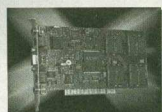


TBC-Enhancer 1.498,- DM
Der TBC-Enhancer ist das ideale Gerät für perfekte Videokopien und Bearbeitung, da er typische Kopierverluste und Bildfehler digital beseitigt. Testieger in Video 3/95.



TBC-light 1.198,- DM

Der kleine Bruder des TBC-Enhancers mit großer Leistung. Vollbild-TBC, seriell steuerbar, mit "sehr gut" (92%) getestet z.B. im Amiga-Magazin 3/97.

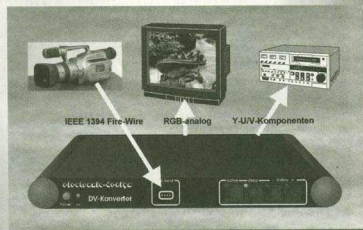


VideoMaker 798,-
Der VideoMaker kann fast alles! Hier reicht der Platz nicht aus, ihn zu beschreiben. Deshalb bitte Infos anfordern oder auf unseren neu gestalteten web-site nachsehen.

Preishammer!

FrameMachine & Prism	598,-
Pluto-Genlock	598,-
CAVIN Schnittsystem	1.198,-
SuperCut Version 3.0	298,-
Scala MM100 (PC)	98,-
CD-ROM mit Sourcecodes	15,-
Gemini-Kreuzschiene	448,-
VideoMaker Demovideo	15,-

Genlock-Upgrades:	
Sirius! auf Sirius2	1.198,-
Y-C auf Neptun	948,-



DV-Konverter 2.798,-

Zur vollen Ausnutzung der DV-Signalqualität setzt der DV-Konverter die digitalen Signale am IEEE 1394 bzw. Fire-Wire genannten Anschluß direkt in RGB und in Y-UV um. Das ergibt noch schärfere Farbkonturen und feinste Detailauflösung des Bildes. Profi-Studios können per Y-UV direkt auf Betacom oder M-II überspielen. Die Digital/Analog Umwandlung für Audio und Videosignal erfolgt in höchster Präzision und wird mit speziellen Antialiasing-Filtern von etwaigen Taktrastern befreit. Natürlich ist die Audioausgabe passend zum Bild delayed.

Internet: <http://www.electronic-design.com>

Tel. 0231/961028-50
Fax 0231/961028-88
www.vob.de/german/amiga

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

Mit der BLIZZARD Turbo Board-Serie für den AMIGA 1200 / AMIGA 2000 stellen wir extrem leistungsfähige und außerordentlich preisgünstige Beschleunigerkarten in verschiedenen Preis- und Leistungsklassen zur Verfügung. Basierend auf 68030-, 68040 und 68060-Prozessoren, mit flexiblen Speicheraufrüstungsoptionen, schnellen Fast-SCSI-II-Controllern in DMA-Technik, mit bewährter Kompatibilität und aufbauend auf der Erfahrung der vielfach preisgekrönten Vorgängermodelle definieren diese aktuellen Beschleunigersysteme die Grenzen des technisch Machbaren. Auf der Summe dieser hervorragenden Eigenschaften basiert der weltweite Erfolg der BLIZZARD-Serie.

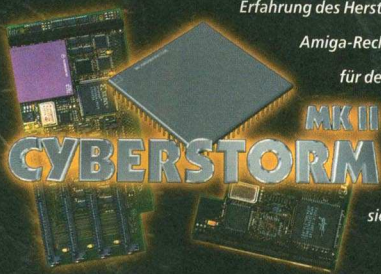


**BLIZZARD 1230-IV DM 229,- • BLIZZARD 1240 T/ERC DM 469,- • BLIZZARD 1260 DM 798,-
BLIZZARD SCSI-Kit IV DM 149,- • BLIZZARD 2040ERC DM 598,- • BLIZZARD 2060 DM 998,-**

BLIZZARD ERC Boards werden mit recycelten Prozessoren geliefert. Die BLIZZARD 1240T/ERC ist für Amiga 1200 Towerumbauten bestimmt.

**Neue
aktuelle
Preise!**

Tausendfach bewährte Leistung, basierend auf der langjährigen Erfahrung des Herstellers, der die ersten 68060-Karten für Amiga-Rechner entwickelt hat, erhalten Sie bei uns auch für den AMIGA 3000/4000: Die CYBERSTORM MKII 68040/68060



Beschleunigerkarte bietet ein Optimum an Leistung in Hardware wie auch Support-Software, Kompatibilität, Komfort und Zuverlässigkeit. Damit setzt sie einen Maßstab in ihrer Produktklasse, der durch ihr herausragendes Preis-/Leistungsverhältnis noch unterstrichen wird.

**Neue
aktuelle
Preise!**

**CYBERSTORM MKII 040/40 ERC DM 598,- • CYBERSTORM MKII 060/50 DM 998,-
CYBERSTORM MKII SCSI-Modul DM 149,-**

Die CYBERSTORM MKII 040/40 wird mit recyceltem Prozessor geliefert.

Mit der neuen und innovativen 64-Bit-Grafikkarte CyberVision64/3D wird Grafik-Höchstleistung mit Hardware-3D-Unterstützung für alle Amiga-Computer mit Zorro-II und Zorro-III-Bus verfügbar. Basierend auf der Erfahrung der erfolgreichen CyberVision64 setzt dieses Produkt einen neuen Maßstab in Leistung und Preis. Und mit der neuen Version 3 der CyberGraphX Treibersoftware, die zu einem von allen führenden Software-Herstellern unterstützten Standard geworden ist, ist die leistungsstarke Integration von 3D- und MPEG-Funktionen endlich Realität.



**CYBERVISION64/3D DM 369,-
Scandoubler Modul DM 149,- • MPEG-Modul 299,-**



BREAKING THROUGH THE BARRIERS

Mit den PowerUp-Beschleunigern von phase 5, dem führenden Technologieträger im Amiga-Markt, wird der Kreativ-Computer Amiga in eine vollkommen neue Leistungsdimension katapultiert. Durch die leistungsstarke PowerPC-RISC-Prozessortechnologie schließt der Amiga zu den heute schnellsten Personal Computern auf. Dabei kombinieren die PowerUp-Dual Processor Boards einen 68k-Prozessor für volle Kompatibilität mit einem extrem leistungsstarken PowerPC-RISC-Prozessor. **Das bedeutet Leistung pur für's Geld!**

Durch die ausgefeilte RISC Support Software von phase 5, die eine transparente Unterstützung des PowerPC-Prozessors durch das Amiga Multitasking-System ermöglicht, werden Softwareanpassungen auf den PowerPC zum Kinderspiel; aus diesem Grund arbeiten führende Amiga-Softwarehersteller, aktiv unterstützt durch das phase 5 PowerUp Developer Support-Programm, an Anpassungen ihrer Produkte. Darüber hinaus sind umfangreiche Tools für kreative Anwender im Lieferumfang enthalten, darunter ein Public Domain Gnu C-Compiler für PowerPC (mit Quelltext) und viele Demoprogramme und Utilities mit Sources; dazu gibt es kostenlosen Entwicklungssupport über die phase 5 FTP-Site. Last not least gibt es natürlich eine PowerPC-angepasste CyberGraphX-V3-Version mit RISC-optimierten CyberGL/3D- und MPEG-Funktionen und Libraries - alles inklusive umfangreicher Dokumentation.

Mit diesen Eigenschaften stellen die PowerUp-Beschleunigerkarten die Basis für die nächste Generation von kreativen Amiga-Anwendungen, und öffnen damit für Anwender und Entwickler den Weg in die Zukunft, hin zu unserem kommenden innovativen Computersystem A\BOX - natürlich inklusive attraktivem UpGrade-Pfad.

CYBERSTORM PPC PowerUp Dual Processor-Board mit PowerPC 604e-RISC-Prozessor

Steckplatz für 68040/68060 Companion-Prozessor, 64-Bit-Memoriesubsystem, 32-Bit High Speed-Bus für Erweiterungen, integrierter Wide ULTRA SCSI-Controller mit Transferraten von bis zu 40MB/s, umfangreiches Softwarepaket, für A3000/A4000 und Systeme mit kompatibelem Prozessorbus, verfügbar ab Mai 1997

CYBERSTORM PPC 604e/150 mit PPC604e-Prozessor 150 MHz DM 1295,-
CYBERSTORM PPC 604e/180 mit PPC604e-Prozessor 180 MHz DM 1595,-
CYBERSTORM PPC 604e/200 mit PPC604e-Prozessor 200 MHz DM 1895,-

Hinweis: Zum Betrieb der CYBERSTORM PPC wird ein 68040- oder 68060-Prozessor benötigt; dieser kann von vorhandenen Prozessorkarten weiterverwendet werden. Aufpreis für: CPU 68040/25 MHz registry DM 150,-; CPU 68040/40 MHz registry DM 300,-; CPU 68060/50 MHz DM 700,-. Registrierte Benutzer einer phase 5 68040-/68060-Karten erhalten im PowerUp-Programm im März 1997 besondere UpGrade-Angebote direkt von phase 5; die Abwicklung der UpGrades erfolgt über den Fachhandel.

BLIZZARD 603e Power Board mit PowerPC 603e-RISC-Prozessor

Steckplatz für 68030 Companion-Prozessor, optionaler Fast SCSI-II-Controller, CPU-Leistung von ca. 250 MIPS und 3,6 SpecFP95 (gem. Herstellerangabe Motorola), für A1200 und A1200 Tower-Systeme, verfügbar ab Juni 1997*

BLIZZARD 603e Power Board mit PPC603e-Prozessor 180 MHz DM 795,-

Hinweis: Zum Betrieb des BLIZZARD 603e Power Board wird ein 68030-Prozessor benötigt; dieser kann von vorhandenen Prozessorkarten weiterverwendet werden. Aufpreis für: CPU 68030/50 MHz DM 150,-. Registrierte Benutzer einer BLIZZARD 1230-Karte erhalten im PowerUp-Programm im April 1997 besondere UpGrade-Angebote direkt von phase 5; die Abwicklung der UpGrades erfolgt über den Fachhandel. *Verfügbarkeit für A1200 in Abhängigkeit vom Abschluß der CE-Prüfungen.

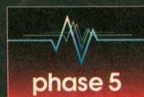
**NEW!
HOT!**

In der Au 27 • 61440 Oberursel
 Telefon (06171) 583787
 Fax (06171) 583789
 Internet <http://www.phase5.de>

Sie erhalten unsere Amiga-Produkte im gutsortierten Fachhandel. Ausführ-

liche Produktinformationen senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu.

Änderungen in Technik oder Lieferumfang vorbehalten. Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise. Verwendete Produktnamen sind Handelsmarken oder Warenzeichen ihrer Hersteller. PowerUP ist ein eingetragenes Warenzeichen der phase 5 digital products. AMIGA ist eingetragenes Warenzeichen des jeweiligen Besitzers. PowerPC ist ein Warenzeichen der IBM Corp.



DIGITAL PRODUCTS

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

Oberland. Soft- und Hardware von

ANIMATION

Calligari24 PAL	D	49
Imagine 2.0 (inkl. dt. Anleitung)	D	49
Imagine Buch / Profi Workshop 2.0	D	35/55
Imagine Handbuch Paket (2 Bücher)	D	70
LightWave 3D - V 4.0 auf CD		1598
LightWave 3D - V 5.0 auf CD		3298
LightWave Enhancer CD	D	49
LightWave Macro Pakete	D	je 159
-Enhanced Edit		
-Morphing Tool I-Nonlinear Object Factory		
LightWave Fiber Factory (Haar u. Grasm modul)	475	
LightWave Impact Modul	695	
LightWave Sparks Partikelsystem Modul	675	
Main Actor Broadcast	D	249
Maxon Cinema 4D Professional V4.0	D	379
Maxon Multimedia	D	115
Real 3D V 3.5	799	
Real 3D V 3.5 Student (Nachweist)	399	
Reflections 3.0 Amiga	D	99
Reflections 4.1 Amiga / PC	D	349/399
SCALA 300 Diskettensatz A1200 Version	D	69
World Construction Set V2.0	(D)	925

Adorage 2.5 AGA	D	179
Adorage Scripts (über 100 neue Effekte!)	D	59
Animage	D	169
Clarissa Professional V 3.0	D	349
Clarissa Motion Soundmodul	D	69
Clarissa Transformer	D	79
Cocklet Bildtelefon Software V.1	D	189
Cocklet Bildtelefon Video Digitizer	D	199
Image Vision	D	149
Monument Designer V2	D	299
Monument Designer V3	D	575
Monument Titrer V1	D	149
Monument Designer Updates	D	a.a.
Monument Titrer Lernvideo	D	49
SSA Loader Package	D	60

BILDUNG

SIGMath II	D	95
TMA Europa Plus	D	65

BÜCHER

Cygnus ED Compendium	D	25
Das AREXX Buch	D	69
Zaubern mit Reflections	D	89

BÜRO

ACash Professional	D	59
DataBase Professional 3.0 PLUS	D	149
FAMOS Pro Fakturierungssoftware	D	598
Final Calc prof. Tabellenkalkulation	D	99
Final Data V 3.0	D	79
Maxon Twist 3 Datenbank	D	269
Steuer Profi 96 CD	D	80
Superbase Professional 4	D	225
TurboCalc V 4.0	D	155
UpToDate	D	49
UpToDate 2 - Terminplaner	D	
Texteditor und AdreManager	D	99

CD's

Amiga Developer CD	D	20
Aminet 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19	D	je 25
Aminet Set 1 / 2 / 3 / 4	39/39/55/55	
Kara Collection	D	70
Lightwave Enhancer	D	49
Maxon Cinema Ktension	D	65
Meeting Pearls 4	D	14
Octamed Sound Studio V.1	D	65
Reflections CD "The Light Works"	D	49
Reflections CD "3D Datenbank Vol.1"	D	49
Reflections CD "Texturen Vol.1/2/3"	D	je 49
Reflections CD "Objects & Szenen 1/2"	D	je 89
Reflections CD "Space Views"	D	49
Tele Info Vol. 2	D	49
Textikon	D	29

Wir führen alle für den Amiga erhältlichen CDs!

Ab sofort liegt jeder Bestellung von Artikeln die mit diesem BUTTON gekennzeichnet ist ein kostenloses Final Backup SV bei - ein Update auf die Vollversion (79,- DM) kostet Sie nur 30,- DM!

UND WIEDER
49,-DM
GESPART!



GRAFIK

Art Department Komplettpaket auf CD		*399
Art Effect 1.5	D	148
Art Effect 2.0	D	298
Art Effect Power Effects / Super View	D	je 69
Art Expression	D	98
ADPro Photo CD-Loader	129	
Brilliance V 2.0	D	79
Datacrone Grafikkonvertierung	D	59
Deluxe Paint IV	D	49
Deluxe Paint V AGA	D	99
Deluxe Paint Update	79	
Draw Studio Dick / CD	D	169/229
Focoltone (prof. Bilder & Texturen)	120	
Image FIX V 2.6	349	
Maxon CAD 2.5	D	290
Maxon PLP Platinenlayout	D	225
Personal Paint V 7	D	85
Personal Suite CD	D	39
Photoworx Pro	D	245
Photoworx	D	175
Picture Manager V 4.0	D	109
ScanQuix 3 Scannertreiber f. versch. Scanner	je 169	
TV Paint 3.6	349	
XiPaint 4 auf CD	D	69

VIDEO

AGA-Flickerfixer Amiga 4000	D	545
DCTV PAL	295	
Graffito 24 Echtzeit-Digitizer S-VHS	D	279
Graffito PCMCIA-Adapter	D	99
Squirrel MPEG	D	479
Movie Shop FX Disks 1-5	D	a.a.
CAVIN prof. Schnittsteuerung	D	1179
ED FrameMachine & FM-Prism 24	D	579
ED Gemini Video Selector 4x2 Kreuzschleife	D	390
ED Neptun Genlock	D	1035
ED Pegasus Videokarte PC-Genlockanschluß	1045	
ED Pluto Y-S Genlock	D	579
ED Sirius II Genlock Produkt des Jahres 95	D	1445
ED Supercut V3.0 Videoschnittsystem	D	289
ED TBC-Enhancer 4:2:2 Produkt des Jahres 95	D	1345
ED TBC-Enhancer light	D	1095
Zusatznetzteil für Neptun/Pluto/Sirius/TBC	59	

GRAFIKKARTEN

Cybervision64 3D 4MB für Zorro 2 und 3	D	369
Cybervision64 3D MPEG-Modul	D	*299
Cybervision64 3D Scandoubler	D	149
Cybervision64 3D für Power PC	D	*549
PICASSO II PLUS 2MB	D	399
PICASSO II Video-Modul Pablo	D	99
PICASSO IV	D	699
PICASSO II Zusatzmodule	D	a.a.

MUSIK

Aura 12 Bit PCMCIA-Sampler	175	
Camouflage AB 2.00 Midi-Sequencer	D	219
Mignon Jr. 3.0 PS Toccata-Sequencer	D	185
Mignon 3.0 SMPTE Midi-Sequencer	D	375
Octamed Soundstudio V.1 CD	D	65
Samplitude Professional 2.1 SMPTE	D	249
Samplitude Professional 3.0 SMPTE	D	349
Technosound Turbo II Professional	D	149
Vector Midi II Interface	D	129

SPIELE

Alien Breed 3D II AGA	D	69
Capital Punishment	65	
Chaos Engine II AGA	*79	
Gloom Deluxe	59	
HUGO	D	79
Nemac IV / CD	D	je 49
Sensible World of Soccer 96/97	D	55
Worms	D	65
Zeewolf 2	D	69

Weitere Spiele auf Anfrage oder im Internet!
Sony Playstation Grundgerät D 299

SPRACHEN

Blitz Basic II V 2	D	175
Das AREXX Buch	D	69
Maxon Basic 3	D	169
Maxon C++ 4 Pro	D	349
Maxon C++ 4 LT	D	170
Maxon Assembler	D	119
Maxon Pascal V 3.0	D	195
Storm C/C++ 2.0 Entwicklungssystem	D	498
Storm C-Basic	D	298
Storm Wizard 2.0	D	148
Storm für Power PC, ASM, pOS	a.a.	

TEXT/DTP

Final Copy II Textverarbeitung	D	79
Final Writer 97 NEUI	D	199
Final Writer für Windows 95	(D)	69
Final Writer EPS Cliparts	D	je 69
FW Briefe	D	25
FW Fontmanager	D	30
FW Visitenkarten	D	25
Maxon Tex (Doppel CD)	D	79
Page Stream V 3.0	D	575
Pelican Press	D	49
Textikon Diskettenversion für FC oder FW	59	
Typesmith V 2.5	D	98

TOOLS

AmiTCP/IP	D	135
Cross DOS 6.0 Professional	95	
Cross Mac	195	
Diavolo Backup	D	89
Diavolo Backup Professional	D	119
Directory Opus V 5.5	D	89
DiskSalv 4 - Amiga Repair Kit auf CD	D	65
Final Backup	D	79
Maxon Atlas	D	79
Maxon Hotelph 3.1	D	79
Maxon Magic III	D	69
Maxon Tools II	D	79
New Back Datensicherung	D	79
PC Task V 4.1	D	159
PCX PC Emulator	149	
Siegfried Alpha	D	25
Siegfried Anti-Virus	D	35
Siegfried Copy Flash 1	D	45
Studio 2.13	D	109
Turbo Print Prof. V 5	D	129
Zip/Jaz Tools	49	

SPEICHER

1MB intern für A600	D	99
1.8MB intern für A500	D	179
512KB intern für A500	D	55
Megachip 2MB Chipmem A500/2000	D	259
2MB ZIP-RAM z.B. für Oktagon	129	
A3000 Speicher 4MB Static Column	435	

SIMMS

1MB 30pol Standard für GVP SCSI Contr. (2 Stück)	59	
4MB 30pol Standard	Tagespreis	
4MB 32 Bit PS/2	Tagespreis	
8MB 32 Bit PS/2	Tagespreis	
16MB 32 Bit PS/2	Tagespreis	
32MB 32 Bit PS/2	Tagespreis	
Speicher für GVP-Turboarten 4MB 32 Bit	199	

POWERUP
AMIGA™ GOES POWER PC™

...die nächste Generation ist jetzt verfügbar
Leistungsstarke 2-Prozessorssysteme mit 68k- und PowerPC-Prozessor katapultieren die Leistung Ihres Amiga in ungeahnte Dimensionen!

A3000 / 4000		
CyberStorm mit PPC 604e - 150 MHz	1279,-DM	
CyberStorm mit PPC 604e - 180 MHz	1579,-DM	
CyberStorm mit PPC 604e - 200 MHz	1879,-DM	
A2000		
Bilzard 2604 mit PPC 604e - 150MHz	1349,-DM*	
Bilzard 2604 mit PPC 604e - 180MHz	1599,-DM*	
Bilzard 2604 mit PPC 604e - 200MHz	1849,-DM*	
A1200		
Bilzard Power Board 603e 175 MHz	799,-DM*	
Bilzard Power Board 603e 200 MHz	1049,-DM*	

jeweils ohne 68k Prozessor
Rufen Sie jetzt an und lassen Sie sich vormerken - für einen neuen Prozessor und eine neue Freundin!

Im Feinsten - Preise vom Kleinsten

TURBOKARTEN

Blizzard 1230-IV 50MHz Turbokarte	D 229
Coprozessor 68882-50MHz	D 99
Blizzard 1230 IV SCSI II-Controller	D 149
Blizzard 1260 060/50MHz A1200	D 795
Blizzard 1240 060/40MHz A1200 T	D 469
Blizzard 2060 060/50MHz A2000	D 149
Blizzard 2060 060/50MHz A2000	
Inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	D 995
Inkl. SCSI II-Controller, bis 128MB RAM	
CyberStorm MK II 060/50	D 599
CyberStorm MK II 060/50	D 995
CyberStorm MK II 040/40 ERC	D 599
CyberStorm MK II Fast-SCSI DMA	D 149

TELEKOMMUNIKATION

ISDN Blaster Z2 Karte A2/3/4000(ohne B2T)	D 399
TKR Tristar+ 33.6 V.34+Fax/Voice	D 279
TKR ProLink 28K8 V.34/Fax/ISDN	D 698
Elsa Microlink ISDN/TL pro	D 499
U.S. Robotics Courier V.34+	D 599
U.S. Robotics Sportster VI 234+ 33600 Bps	D 339
U.S. Robotics Worldport PCMCIA	D 519
ZyXEL Elite 2064 IV V.34 inkl. ISDN	D 1099
ZyXEL Omni2885 28K8V.34/Fax/Voice	D 549
ZyXEL OmniTA128 ISDN	a.A.
Weitere Modems	
Der Anschluss der angebotenen Modems ohne B2T (Portnummer) ist in der BRD verboten und strafbar!	
Ibrowise Internet Software	D 99
Maxon Net & Web 2	D 239
Multiflex Pro V4.0	D 85
MultiTerm KIT T-Online Decoder Software	D 99
TKR Multisurfer	D 149

AMIGA

*Der Amiga 500/4000/Surfer - Video	D je 39
Amiga 1200	D 659
Amiga 1200 Starterkit inkl. 170MB HD	D 869
Amiga 4000 TE Eagle Tower (ohne Prozessor Karte)	D 2699
Amiga 4000 T 6MB ohne HD	D 3099
Monitoradapter 1438 S an Grafikkarte / PC D	39

SYSTEME/SYSTEMZUBEHÖR

Draco - Das professionelle Videoschnittsystem 68060/4MB inkl. CD-Rom und Altai 4MB	D 5895
V-Lab Motion Spezialversion für Draco	D 2998
Casablanca	D 2998
Casablanca Adorace Magic	D 149
Casablanca Monument Title	D 398
Draco Vorführungen und Kopierinstallationen führen wir gerne bis Sie durch 1 Rufen Sie uns an und vereinbaren Sie einen Termin!	

DRUCKER

Canon Bubble Jet BJ2 2400	D 299
Canon Bubble Jet BJ2 4200	D 449
Canon Bubble Jet BJ2 4505 A3	D 799
Canon Bubble Jet BJ2 620	D 689
EPSON Stylus Color 400	D 509
EPSON Stylus Color 600	D 669
EPSON Stylus Color 800	D 899
HP Deskjet 690 C	D 559
HP Deskjet 870 Cxi	D 975
HP LaserJet 5L	D 749

weitere Drucker auf Anfrage oder im Internet!

LAUTSPRECHER

Aktivboxen 80 Watt Paar	D 59
Aktivboxen Subwoofer System 240 Watt	D 179

MONITORE

Amiga 1438 S Multiscan Monitor	D 545
IDEM MF-8115 G	D 695
IDEM MF-8517 TCO 92	D 1279
IDEM MF-8721 TCO 92	D 2679
IDEM MT-9017 TCO 92	D 1379
IDEM MT-9021 TCO 92	D 2595
weitere Monitore	a.A.

Wir führen auch alles rund um die PlayStation!
Wir senden Ihnen gerne eine komplette Liste - oder schauen Sie einfach ins Internet!



SCANNER

Artec Viewstation 6000C+ inkl. ScanQuix	D 699
Artec AT3 inkl. ScanQuix	D 599
Epson GT 5000 / I GT 8500	D 699/859
Epson GT 9000	D 1495
HP ScanJet 4c / 5p	D1595/749
Musket Paragon 1200SP	D 699
ScanQuix 3 Scannersoftware	D 169

ZUBEHÖR

400 DPI-Maus	D 29
560 DPI-3-Tasten-Maus (Ideal für Grafik)	D 69
AGA-Flückerfixer für Amiga 4000	D 545
AmigaNet Ethernet Karte BNC	349
AmigaNet Ethernet Karte BNC + Twisted Pair	379
A 4000 Scandoubler	D 149
Ariadne Netzwerkkarte	D 345
GVP Guru V6 / 3 2091	D je 95
HD-Laufwerk intern	D 179
HD-Laufwerk extern (A 2/4000)	D 139
HD-Laufwerk intern (A 1200 Comol/AT)	je 149
Hypercom 1 (seriell Highspeed A1200)	D 99
Hypercom 3 (2x seriell Highspeed A2/3/4000)	149
Hypercom 4 (seriell Highspeed A2/3/4000)	*169
Joystick Superpro	D 49
Laufwerk 3.5 extern	D 79
Liana Peer-to-Peer Netzwerk	D 95
Kickstart Umschalplatte 1.3/2.0	D 20
Kickstart/Workbench 3.1 A500/600/2000	D 129
Kickstart/Workbench 3.1 A1200/3/4000	D 159
Multiface-Card III	D 149
Papst-Lüfter (regelbar)	D 55
Parnet Kabel	D 35
PC Tastatur Adapter für A2/3/4000	D 89
P-Net	D 95
µOS Betriebssystem	D 999
Slamase System (Amiga - PC)	349
Slamase System Mix-Version	419
VGA Monitor-Adapter	D 35
WACOM ArtPad II (ca. DIN A6)	D 329
WACOM Grafiktablett A4/A3	D995/1595

MASSENSPEICHER

CD-ROM LAUFWERKE

Easy CD-ROM Kit PCMCIA ohne Laufwerk	D 199
Toshiba XM 3801B 14.4-fach SCSI	D 379
Toshiba XM 5701B 12-fach SCSI	D 299
Pioneer DR 466 12-fach SCSI	D 309
Mitsumi FX 800 CD-ROM ATAPI 8-fach	D 199
Mitsumi FX140 CD-ROM ATAPI 16-fach	D 249
Panasonic LF-1000 Phase Change System MO-Medium 650 MB	D 529
	D 99

CD-ROM SOFTWARE

ASIM CD-ROM-Treiber V.3.8	90
CD Creator V2.0 (CD-Brenner-Software)	299
MasterISO (CD-Brenner-Software)	299
Aufpreis für ASIM CD-ROM Treiber **	80

CD-WRITER

HP-SureStore 6020I 6/2-fach	D 899
Philips CDD 2000 42-fach	D 699
Philips CDD 2600 6/2-fach	D 749
Yamaha CDR200 6/2-fach	D 849
Yamaha CDR400 6/4-fach	D 1179
CD-Rohlinge (nur Markenware)	D 12,90
Aufpreis für Master ISO Brennssoftware	249

CONTROLLER

A600/1200	
Easy CD-ROM Kit PCMCIA ohne Laufwerk	D 199
Squirrel PCMCIA SCSI	139
Squirrel SURF SCSI + Highspeed ser.Schnittstelle	199
A2000/3000/4000	
Oktagon 2008/4000 SCSI	249

EXTERNE SCSI-GEHÄUSE

Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach / 2-fach 3.5"	D 109/129
Ext. SCSI-Gehäuse 1-fach / 2-fach	D 115/159
Ext. SCSI-Gehäuse 4-fach / 8-fach	D 195/295

SCSI-FESTPLATTEN

Quantum		
Fireball TM	1,2GB	419
Fireball TM	2,1GB	579
Fireball TM	3,2GB	659
Fireball TM	4,3GB	899
Fireball TM	6,4GB	1099
Atlas II Ultra-Wide	2,2GB	899
Atlas II Ultra	4,5GB	1629
Atlas II Ultra	9,1GB	2499

Seagate		
Barracuda	2,1GB	1199
Barracuda II Ultra SCSI	4,2GB	1999

Micropolis		
Tomahawk 4345 AV	4,5GB	1949
Tomahawk 3391 AV	9,1GB	3299

A1200 FESTPLATTEN 2.5"

1GB / 2GB Toshiba	429/779
HD-Install Kit A1200/A1200 Kick 3.1	25/30

AT-FESTPLATTEN 3.5"

Fujitsu M1624TA	2GB	479
Maxtor	2GB	429
AT-Kabel 2,5" auf 3,5"		25

STREAMER

HP-DAT Streamer	bis zu 2GB	1095
HP-DAT Streamer	bis zu 16GB	1675
Sony DAT-Streamer DDS2		1649

SCSI-WECHSELPLATTEN

Iomega Zip Drive 100MB SCSI ext./intern	D 329/319
Iomega Jaz Drive 1GB intern / extern	799/899
Iomega Jaz Drive 1GB Medien	209
Zip Drive Medien 100MB 35/155T/105T	89/149/295
Zip / Jaz Tools	49
Wechselplatten Laufwerk Nomai 540 MB int.	479
Syquest SyJet Wechselplatte 1,5GB int/ext.	849/1079
Syquest Wechselplatte EZ Flyer135/230MB ext.	279/549
Wechselplatten-Medium 135/270MB	45/109
Wechselplatten-Medium 230MB/1,5GB	59/249
Wechselplatten-Medium 44/88/540MB	79/89/139

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch ein breites Sortiment von PC Artikeln. Eine stetig wachsende Liste finden Sie ebenfalls auf unseren WEB-Seiten. Wir freuen uns, Sie zusätzlich auch auf diesem Sektor bedienen zu können.

* Bei Drucklegung noch nicht verfügbar!

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG Bochum. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle vorhergehenden Preislisten ihre Gültigkeit! Druckfehler, Irrtümer und Änderungen in Preis und Lieferung vorbehalten

PREISLISTE 7/97

OBERLAND COMPUTER versendet: Lagerware noch am Tag der Bestellung (95%) * per Post oder UPS - Nachnahme, Vorkasse oder Lastschrift (Erst ab der zweiten Bestellung)
Post ab DM 10,- (Nachnahme ab DM 15,-)
UPS ab DM 15,- (Nachnahme ab DM 20,-)
Auslandsversand: Bitte Porto erfragen! Öffentliche Einrichtungen auf Rechnung

IHR AMIGA DISTRIBUTOR

OBERLAND
COMPUTER

In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus

TEL 06173 - 608 - 0

FAX 06173 - 63385

BTX AmigaOberland#

WEB <http://www.oberland.com>

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 8.30-18 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

Ab sofort ist ab 500,- DM eine Finanzierung über unsere Hausbank möglich!
Rufen Sie uns an.

TURBOKARTEN

AMIGA

NETZTEILE

BLIZZARD

1230 IV TURBO BOARD

**Blizzard Power Board
mit Power PC Proz.
180 MHz 795,-**

Blizzard 1230 IV
50 MHz/68030 **229,-**
incl. 8 MB **289,-**
incl. 16 MB **399,-**

Blizzard 1240
40 MHz/68040 **469,-**
Blizzard 1260
50 MHz/68060 **966,-**
Blizzard 2040
40 MHz/68040/SCSI **599,-**
Blizzard 2060
50 MHz/68060/SCSI **995,-**
Blizzard SCSI Kit
1230 IV/1260 **149,-**

Scandoubler 149,-

MPEG Modul 299,-

Cyberstorm 040/40 599,-
Cyberstorm 060/50 MK II 995,-
Cyberstorm MK II SCSI Contr. 149,-
Cybervision 64/3D 4MB 369,-

COPROZESSOR

**50 MHz COPRO
für Blizzard/SX 32 99,-**

E - MATRIX

T1230/50 MHz/SCSI 333,-
T530/30 MHz/AT 277,-
T530/50 MHz/AT 399,-
A500 SpeicherK 2MB 122,-
T500/28MHz 0/4MB 155,-/199,-
T630/28 MHz 4 MB 188,-
T630/42 MHz 4 MB 211,-
T630/25 MHz/8 MB 233,-
T630/40 MHz/8 MB 255,-
T1230/28 MHz/4 MB 177,-
T1230/42 MHz/4 MB 199,-

PS 2 MODULE

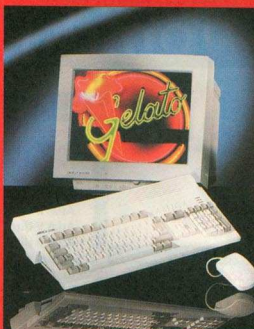
4 MB SIMM 44,-
8 MB SIMM 77,-
16 MB SIMM 166,-

HARDWARE

Kickstart & WB 3.1
A1200/A3000/A4000 **149,-**
Kickstart & WB 3.1
A500/A600/A2000 **119,-**
Workbench 3.1 66,-

SCANNER

ARTEC Viewstation 6000
incl. SCAN-QUICK Software **599,-**



AMIGA 1200 Magic
incl. Magic Software **655,-**
AMIGA 1200 Magic 170 MB
incl. Magic Software & SCALA **855,-**
AMIGA 1200 HD 260 MB
incl. Software **888,-**
AMIGA 1200 HD 260 MB
incl. Software/Modem/Software **922,-**
AMIGA 4000
Tower 6 MB **3.155,-**

MONITORE

Autoscan 1438 S 477,-

JOYSTICK/JOYPAD

Gravis Switch 35,-
Konix Analog 39,-
Konix Navigator 29,-
Zipstick Super Plus 29,-
Competition Pro Extra 35,-
Competition Pro Extra Mini 29,-
Cruiser Turbo 35,-
Cruiser Black 29,-
Joypad CD 32/ 35,-
Competition Pro Pad je 35,-
Techno Plus Pad 35,-

MÄUSE



AMIGA MAUS+PAD SET 29,-
AMIGA MAUS+PAD farbig 20,-

CONTROLLER

CD 1200 Controller
incl. Netzteil A600/1200 **166,-**
Squirrel SCSI
PCMCIA A 600/1200 **133,-**

LAUFWERKE

3,5" Disk-LW extern 77,-
3,5" Disk-LW intern 66,-

FESTPLATTEN

2,5" HD 170 MB Seagate 166,-
2,5" HD 1,35 GB Seagate 499,-
3,5" HD 1,27 GB Seagate AT 377,-

Netzteil für CD 32 88,-
Netzteil für AMIGA
A500/A600/A1200 77,-

CD-ROM

CD ROM 4-fach LW+Contr.
incl. 2 CD's A600/A1200 **299,-**
CD ROM 8-fach LW+Contr.
incl. 2 CD's A600/A1200 **344,-**
CD ROM 4-fach LW
Mitsumi **155,-**
CD ROM 8-fach LW
Mitsumi **199,-**

ZUBEHÖR

SPEICHERKARTEN
512 KB A500 39,-

MODULATOR A 500 66,-

BASF
Print Matic 199,-
Nachfüllstat. für HP

DISKETTEN
3,5" DD BASF 7,-
3,5" DD MAXELL 7,-
3,5" DD SONY 7,-

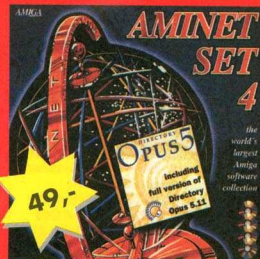
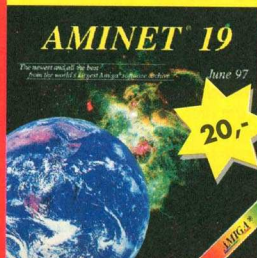
CD - Rohlinge
74 Min 11,-

KABEL
2,5" > 2,5" 15,-
2,5" > 3,5" incl. Stromver. 25,-
Sernet-Kabel
Amiga-CD 32/incl. Software 49,-
Parnet-Kabel
Amiga-Amiga/incl. Software 29,-

Kabel f. Picasso/Monitor 25,-
Maus-Joystick-Umschalter 25,-
ARIADNE Ethernetkarte 359,-

ANWENDUNGEN

1078 Weird Textures 34,-
300 Photo Textures 19,-
AGA Toolkit 97 29,-
Air Mail V 4.1 75,-
Amiga Aktuell V1, V2 je 22,-
Amiga Format - diverse je 9,-
Amiga Magazin je 9,-
Amiga Tools 5 + 6 je 29,-
Aminet 15, 16, 17, 18, 19 je 20,-



Aminet Set 1 + Set 2 77,-
Aminet Set 3, Set 4 je 49,-
Animania Vol. 1 23,-
Animatic 9,-
Arktis Edit. 9,-
Art Studio Vol. 2 79,-
Blue Box 60,-
Cinema Studio 33,-
DEM-ROM 35,-
Developer 22,-
Do it V 1 / V. 2 10,-/69,-
Eric Schwarz 35,-
Euro CD V 2 23,-
Fun Clips Vol. 1/Vol. 2 je 30,-
Gateway Vol. 1 15,-
Giga Graphic Set 4 CD's 30,-
Herman der User 26,-
Horror Sensation 39,-
In-to-the-Net 37,-
Light ROM 4 60,-
Light ROM Gold 49,-
Light Wave Enhancer 43,-
Magic Publisher 65,-
Magic WB Enhancer 33,-
MAXON Atlas 65,-
MAXON Cinema 4 D 69,-
MAXON Raytrace 69,-
MAXON Tools 25,-
Meeting Pearls 4 13,-
Megahits Bundle (4+6) 15,-
Mick Davis' Cartoon 45,-
Mads Anthology 50,-
Movie Maker 79,-
Multimedia Backdrops 34,-
Multimedia Toolkit V1+V2 25,-
Net New Offline V1+V2 25,-
Nordpool 39,-
Personal Suite 40,-
Print Studio Pro 49,-
Pro Video Club V 1, V 2 je 55,-
Repair Kit 69,-
Retro Gold 39,-
RHS Color Coll. 26,-
RHS DTP Coll. 15,-
Scala Plug In 59,-
Sound & Vision 9,-
Special Effects Vol. 1 49,-
Streckenplaner 97 46,-
Superautos 6,-

Tele-Info Vol.2



Textikon 49,-
Texture Gallery 69,-
Texture Portfolio 69,-
The Kara Collection 69,-
The learning Curve 39,-
The Specky CD 35,-
Tractal Pro Image 35,-
True 3 D 39,-
Workbench Add On V1 33,-
Workbench Designer 28,-
World Info 95 10,-
X-Ray Vol. 1 35,-
XI Paint Vol. 3.2 12,-
XI Paint Vol. 4 65,-
Zsund Vol. 2 29,-

POLNISCHE CD SOFTWARE

Amiga Magazin V 1	15,-
Amiga Magazin V 2	15,-
Amiga Magazin V 3	15,-
1308 Fonts	29,-
Scene Explorer	22,-
1700 + Textures	29,-

PROGRAMME

ASIM CDFS V 3.7	109,-
Deluxe Paint 5	119,-
GP Fax	80,-
Final Writer Vers. 97	189,-
i-Browse dt.	89,-
Innenarchitekt	69,-
MAXON Cinema 4D Prof 4	399,-
Network PC incl. Kabel 75	177,-
PC Task 4.1 dt.	177,-
Personal Paint 6.4	25,-
Personal Paint 7.0	89,-
Personal Write	27,-
Picture Manager 4 dt.	109,-
Scan Quix	
ARTEC/MUSTEK/HP	je 169,-
Siegfried Antivirus	35,-
Siegfried Copy 2 dt.	45,-
Steuer Profi 96	79,-
Turbo Calc 4.0	150,-
Turbo Print Prof. 5	109,-
Wordworth 6	129,-
Wordworth 6 Office	169,-

Superpack für Amiga 1200*

- 5 Programme:
- Digita Wordworth 3.0
 - Digita Print
 - Manager
 - Deluxe Paint IV (AGA)
 - Dennis
 - Oscar

komplett DM 19,-

AMIGA MAGIC PAKET

- Software incl. Handbücher (engl.)
- Pers. Paint V 6.4
 - Turbo Calc 3.5
 - Organiser 1.1
 - Datastore 1.1
 - Photogenics 1.2 SE
 - Wordworth 4 SE mit Print Manager
 - Whizz
 - Pinball Mania

komplett DM 88,-

AMIGA GAMES

Airbus 320 II dt.	29,-
Alien Breed 3 D AGA	25,-
Anstoß/A-Worldcup AGA	je 35,-
Anstoß/A-Worldcup ECS	je 39,-
Aufschwung Ost dt. ECS	29,-
BAT II dt.	29,-
Beastlord ECS	25,-
Behind the iron gate	15,-
Black Gold	25,-
BOBZ AGA	39,-
Bograts	39,-
Bubba n Stix ECS	15,-
Bully's Sport Darts ECS	19,-
Bundesl. Man. Hattrick	50,-
Caribbean Disaster	45,-
Carrier Command ECS	25,-
Colonization engl. ECS	39,-
Dangerous Street ECS/AGA	15,-
Das Testament dt.	40,-
Der Reeder ECS/AGA	49,-
Der Seelenfurner AGA	49,-
Evolution-Humans III AGA	39,-
Extr. Racing-DATA AGA	39,-/19,-
Fears AGA	29,-
Fightin Spirit ECS/AGA	49,-

Formular 1 Masters 39,-	
Football Masters V 5	43,-
Fußball Total + Glory ECS/AGA	15,-
Gloom Deluxe AGA	30,-
Greatest Hits-10 Games-ECS	39,-
Gunsnip 2000 AGA	39,-
Hanse Classic	45,-
Hattrick 1,5 MB	39,-
Heimball 2 ECS/AGA	25,-
Hillsea Lido dt.	39,-
Hugo	65,-
Jaktar dt./HD	50,-
Jet Pilot	55,-
K 240	25,-
Kaiser dt.	45,-
Kargon dt.	40,-
Kick Off 3 AGA	25,-
Legends AGA	40,-
Legend of Valour ECS	19,-
MAD News	39,-
MAG! Disk + CD	je 33,-



Mega Typhoon ECS	43,-
Missiles over Xerion ECS	19,-
Nigel Mansell's W-Champ ECS	35,-
Overkill AGA	29,-
Pinball Fantasies AGA	29,-
Pinball Prelude ECS/AGA	59,-
Primal Race AGA	35,-
Ran Trainer	20,-
Rings of Medusa Gold ECS	39,-
Ruffian ECS	39,-
Sabre Team ECS	19,-
Samba Party ECS/AGA	39,-
Shadow fighter AGA	25,-
Sens. Golf ECS	19,-
Sens. World Soccer 95/96	35,-
Sens. World Soccer 96/97	49,-
Skeleton Krew AGA	25,-
SWoS upgate 96/97	29,-
Sim Ant ECS	20,-
Sim Life AGA	39,-
Slamtilt AGA	35,-
Soccer Kid AGA	39,-
Star Crusader AGA	39,-
Timekeepers/DATA	39,-/25,-
Tin Toy Adventure AGA	45,-
Tiny Troops ECS	59,-
Tommy Gun ECS	47,-
Touring Car Chall.	29,-
Trapped	50,-



Triple Fun Pack 3-Games	49,-
Turbo Trax	49,-
Valhalla 3 dt. ECS	55,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage II dt.	49,-
Whizz AS00+	15,-
W. Lemke F. Man. AGA	19,-
Winter Camp	25,-
Wiz'n Liz ECS	19,-
Worms Dir. Cut AGA	59,-
XP 8 ECS/AGA	49,-
Zeewolf I/II	29,-/55,-

Neu!
Flyin High
AGA dt.

DM 59,-

Neu!
Chaos
Engine II
ECS/AGA

DM 69,-

Neu!
Samba
Party Pro
ECS/AGA

DM 55,-

Neu!
Magic Island
AGA dt.

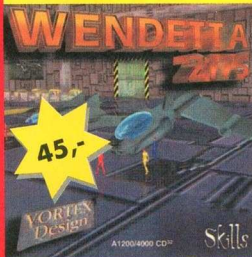
DM 55,-



ANGEBOT
DES MONATS:
10 CD'S
DM 95,-

AMIGA GAMES CD

Amiga Golden 20	30,-
APC + TCP V1+V2+V3	je 14,-
Arcade Classic	35,-
Black Viper	29,-
Cedric	20,-
Demos are forever	
(incl. Golden Games)	10,-
Evolution-Humans III	39,-
Fears dt.	29,-
Fightin Spirit	49,-
Legends	39,-
Nemac IV	45,-
Oldtimer	27,-
Pinball Prelude	59,-
Spherical World	39,-
Trapped	50,-
Wendetta	45,-



SONY PLAY-STATION

A IV Global Evol.	95,-
Baphomets Fluch	85,-
Chronicles of the sword	85,-
Cool Boarders	85,-
Crash Bandicoot	105,-
Destruction Derby 2	95,-
Discworld dt. Vers.	85,-
Formel 1	105,-
Motor Toon 2	85,-
Myst	85,-
NAMCO Tennis	85,-
NFL Game Day	95,-
NFL Face Off	95,-
Penny Racers	85,-
Ridge Racer Revol.	95,-
Tekken 2	105,-
Top Gun-Fire At Will	95,-
Total NBA	95,-
Twisted Metal World	85,-
Wip Eout 2097	95,-

ZUBEHÖR

Controller	58,-
Memory Card	48,-
Mouse	58,-
Euro-Scart-Kabel	78,-
Link-Kabel	48,-
Multi-Tap	68,-
Ne Geom	88,-
Play Station Bag	98,-

CD 32

Akira	19,-
Assassins 2 + 3	je 39,-
Banshee	19,-
Battle Chess	22,-
Bubba n Stix	15,-
Bubble & Squeak	29,-
Bump n Burn	10,-
Cedric	20,-
Chuck Rock 1 + 2	29,-
DeepCore	19,-
Defender of the crown	20,-
Donk	22,-
Dragonstone	15,-
Elite 2 -englisch-	25,-
Fightin Spirit	49,-
Fire & Ice	20,-
Global Effect	22,-
Gloom	33,-
Grandsl. 3 Games	20,-
Guinness Disk of Records	22,-
Gulp	22,-
Heimball II/S. Soccer Inter.	35,-
Humans	15,-
Humans III/Evolution	39,-
James Pond II+III	15,-/20,-
John Barnes Football	15,-
Kang Fu CD	55,-
Kid Chaos	29,-
Last Ninja III	15,-
Legends	39,-
Lost Vikings	22,-
Mean Arenas	15,-
MICROCOSM	39,-
Nick Faldo's Golf	8,-
Oldtimer CD	27,-
Oskar/Digger	10,-
Out to lunch	15,-
PGA European Tour	22,-
Pinball Illusion	29,-
Pinball Prelude	59,-
Premiere	15,-
Projekt X/Ultim. B.	22,-
Quick the thunder Rabbit	15,-
Sens. Soccer Intern.	9,-
Skeleton Krew	18,-
Sleepwalker	20,-
Soccer Kid	20,-
Star Crusader	39,-
Striker	39,-
Super Streetfighter II turbo	20,-
Surf Ninja	25,-
Trolls	22,-
Wendetta	45,-
Wild cup soccer	22,-
Zool 1	22,-

Conny Figge
Schnellversand

Sponheuer Straße 25
45326 Essen

Telefon 0201 - 837 9960+61

Telefax 0201 - 837 9962

Bestellungen bis 14 Uhr werden am
gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl.
Versandkosten!

Test the Power!

Jetzt neu

**1 x die
neueste
Power Play
mit CD
gratis**

Das PC-Spielmagazin ab sofort immer
mit CD-ROM: nur 7,80 im Handel -
im Abo noch günstiger!

650 MByte Power spielbare Demos
aller aktuellen Spiele. Professionelle
Tests der neuesten Titel, Szene-Infos,
Tips & Lösungen von Insidern zu den
kniffligsten Computerspielen.

<http://www.magnamedia.de>

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

**oder per Fax an
07132/959 244**

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play mit CD testen**

und erhalte eine aktuelle Ausgabe gratis. Wenn mir Power Play gefällt, brauche ich nichts zu tun und möchte Power Play mit Preisvorteil nur 6,90 pro Heft (statt 7,80 bei Einzelkauf) regelmäßig beziehen. Das Jahresabonnement mit 12 Ausgaben kostet frei Haus nur 82,80 DM. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

VGA597

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich
bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

Amigas

A1200 mit Software	678,-
+ 170MB + Scala300	+ 210,-
+ 1.3 GB	+ 340,-
+ 2.0 GB	+ 490,-
A4000T mit 2/4MB Magic Software	2998,-
Eagle 4000 TE mit 2/4MB	2598,-

CD-ROM

8-fach ATAPI	179,-
12-fach ATAPI	249,-
16-fach ATAPI	289,-
TANDEM CD A1200 mit 8-fach	359,-
12-fach SCSI XM 5701	329,-
14.4-fach SCSI XM 3801	399,-

CD-Brenner

Philips 2/6-fach intern SCSI ohne Software	699,-
Yamaha 4/6-fach intern SCSI ohne Software	1099,-
CD-Designer! für AMIGA	199,-
Rohling VERBATIM	12,50
10 Rohlinge VERBATIM	120,-

CDs

Aminet 17 / 18 / 19	19,-
Aminet Set 1 / 2	35,-
Aminet Set 3 / 4	49,-
Amiga Tools 5 / 6	29,-
DirOpus 5.5	99,-

CDs

Developer Enviroment	27,-
Geek Gadgets 2	29,-
Network PC	65,-
Personal Paint 7.0	119,-
Retro Gold	49,-

CDs

Steuer Profi 96	95,-
Streckenplaner 97	55,-
TeleInfo AMIGA Vol II	49,-
Wordworth 6	149,-
Workbench Add On	39,-

Flachbettscanner

Artex Viewstation AT3 bis 4800dpi color für SCSI-Port nur mit PC Software	399,-
mit PC und AMIGA-Software	499,-
Artex AT6 - echte 600dpi	599,-

Festplatten

AT-Bus 3.5 1.3 GB	349,-
AT-Bus 3.5 2.1 GB	449,-
AT-Bus 3.5 4.0 GB	699,-
SCSI 3.5 2.16 GB Fireball	599,-
SCSI 3.5 4.5 GB ATLAS II Harpun	1678,-

Grafikkarten

Picasso II plus 2MB	369,-
Picasso 4	699,-
Cybervision 64/3D 4MB	349,-
Scandouber für Cybervision	149,-
MPEG-Modul für Cybervision	299,-

Joysticks

Competition Mini	29,-
Competition Pro5000	39,-
Multicolor	34,-
Zipstick Super Pro	39,-

Kickstart

3.1 ROM einzeln A5/2000	69,-
3.1 ROM einzeln A1200	99,-
2.05 ROM	59,-
Umschaltplatine	29,-

Laufwerke

extern 880 DD	79,-
extern 1.76 HD	179,-
intern 880 DD A5/6/1200	89,-
intern 1.76 HD A12/2/4000	139,-

Mäuse

Black AMIGA Maus mit Pad	28,-
400dpi 2-Tasten	25,-
400dpi 3-Tasten	35,-
560dpi 2-Tasten	55,-

Monitore

17" Multiscan Targa ideal für Grafikkarten	996,-
AMIGA 1438S	486,-
AMIGA 1764	1476,-

PIOS-Computer

Keenya 200 16MB / 2GB EIDE / 12-fach CD-ROM, MAC-OS, StarOffice	3949,-
Maxxtrem 200 16MB / 2GB SCSI	2949,-
TransAm 200 16MB / 2GB SCSI	2949,-

Ihr Datenblatt liegt für Sie bereit !!!

Simms PS/2

8 MB 72pol.	79,-
16 MB 72pol.	149,-
32 MB 72pol.	319,-
Erfragen Sie aktuelle Tagespreise !	

Software

DPaint 5	89,-
Final Copy II	69,-
Final Writer 97	199,-
Turboprint 5.5	119,-

Speicherkarten

A500 512KB mit Uhr	49,-
A500 1.8MB mit Uhr	149,-
A1200 mit 4MB	99,-
A2000 für PS/2 Simms	89,-

Turbokarten A1200

Blizzard 1230 IV	229,-
Blizzard 1240 ERC	449,-
Blizzard 1260	775,-
Blizzard SCSI-Kit	149,-
Copro 50MHz	99,-

! Preissenkungen !

Blizzard 2040 ERC	579,-
Blizzard 2060	969,-
Cyberstorm MK II 040ERC	579,-
Cyberstorm MK II 060	979,-
Cyberstorm SCSI-Kit	199,-

Turbokarten

Phase 5 - POWER UP	
Blizzard PPC 603e 120MHz	648,-
Cyberstorm PPC 604e 150MHz	1248,-
Cyberstorm PPC 604e 180MHz	1548,-
Cyberstorm PPC 604e 200MHz	1848,-
wegen der großen Nachfrage bitte vorbestellen !	



Farbdruck mit dem Amiga – dabei lassen sich fantastische Ergebnisse erzielen. Nicht zuletzt kommt es auf den Drucker an, den man verwendet. Wir haben drei Markengeräte unter die Lupe genommen und ihre Zusammenarbeit mit der neuesten Version von »TurboPrint« von Irsee-Soft getestet.



PowerUP®

phase 5 arbeitet auf Hochtouren an der Fertigstellung der Dual-Prozessor-Boards mit Power-PC. Wir hoffen, noch vor Redaktionsschluß ein Test-Modell in den Händen zu halten. Dann werden wir die Beschleuniger-Karten einem intensiven Praxistest unterziehen.

UND WAS ES SONST NOCH GIBT

- Online – zwei News-Reader auf dem Prüfstand. Wir nehmen »NewYork« und »FF-News« unter die Lupe.
- Amiga-OS-Grundlagen –DataTypes: das unbekannte Wesen. Unser Grundlagenbericht beschreibt die Arbeitsweise und den richtigen Einsatz der Datatypes.
- Tips und Tricks zu »ArtEffect 2.0« – vom richtigen Umgang mit dem komfortablen Grafiktool von Haage & Partner



**Die Ausgabe
8/97 erscheint
am 23.07.1997**

Änderungen aus aktuellem
Anlaß sind möglich



Die neue Version des Malprogramms »PPaint 7.1« von Cloanto hat etliche Verbesserungen und zusätzliche Funktionen abbekommen. Ob sich das Update lohnt, lesen Sie in der nächsten Ausgabe des AMIGA-Magazins.

JETZT

AMIGA-Magazin

mit CD-ROM

exklusiv

nur im Abo!

ABO



Schluß mit Suchen:

Denn nur so kommt AMIGA-Magazin
jeden Monat pünktlich
direkt ins Haus!

...entweder mit diesem Coupon per Post an
AMIGA Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm
oder direkt unter:

Fax 0 71 32 / 95 92 44

Tel 0 71 32 / 95 92 43

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung
dieser Beilage schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will das Abo!

Bitte schicken Sie mir AMIGA-Magazin als

☐ **Kombi-Abo** (6 Ausgaben mit CD + 6 Ausgaben
ohne CD im monatlichen Wechsel) für nur DM 118,80.

☐ **Normal-Abo** (12 Ausgaben ohne CD) für nur DM 83,40.

Lieferung per Post frei Haus. Ausland plus Porto.
Ich kann jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

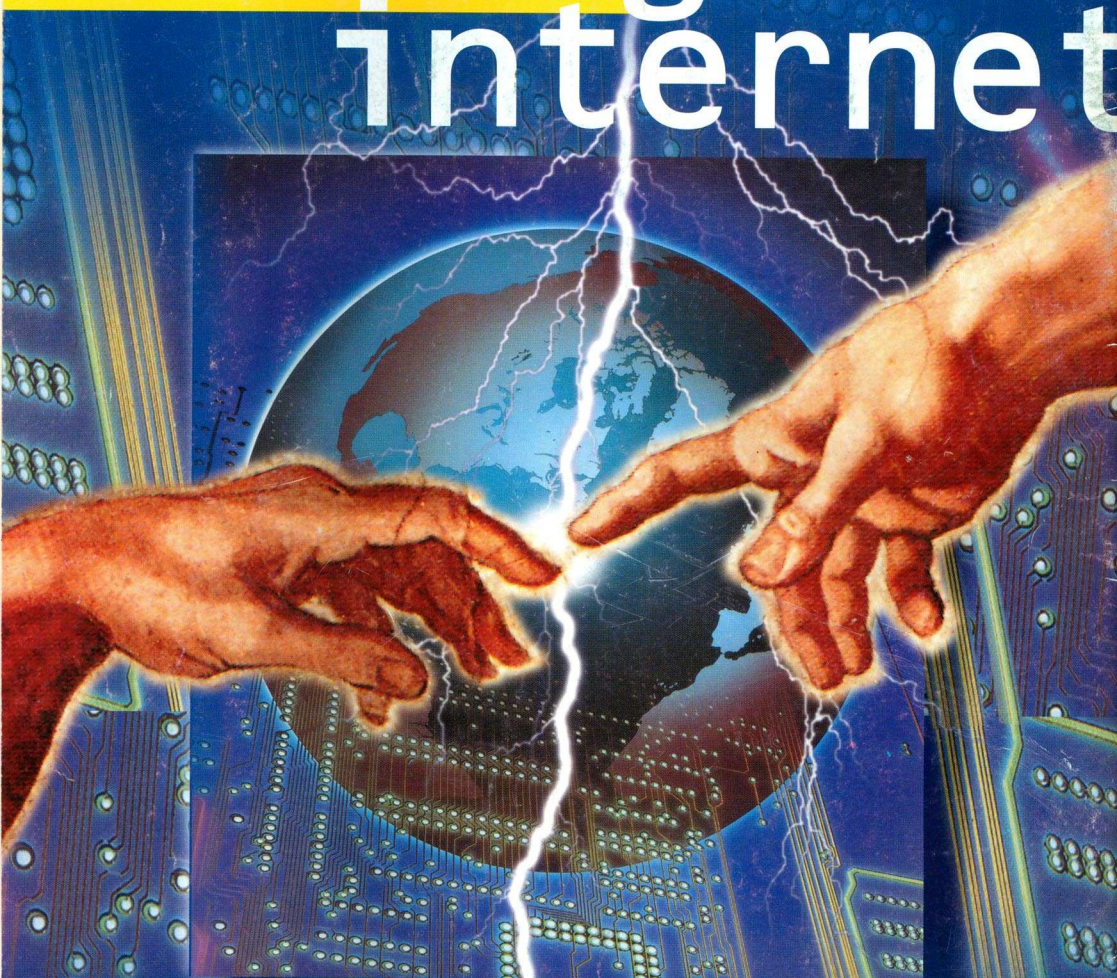
2. Unterschrift

AMCOUP

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam,
wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beilage
schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine
2. Unterschrift.

MAGNA
MEDIA

goes
internet



Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse

Amiga Magazin, PCgo!,
Power Play, 64er,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

• <http://www.magnamedia.de>